Pietro Aliprandi

Le Porte dell'Abisso

romanzo

Le Porte dell'Abisso by Pietro Aliprandi is licensed under a
Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Unported License.
Permissions beyond the scope of this license may be available at www.pietroaliprandi.it.

VISIT…

A Talita,
perché senza di te tutto ciò che faccio sarebbe privo di significato.

Ai miei giocatori,
senza i quali il sole non sarebbe mai sorto su Vaiwosurë.

Questo libro è distribuito in un formato adatto alla lettura digitale; se si desidera stampare questo file, è consigliabile inserire una pagina vuota tra la copertina e la seconda pagina (cioè questa).

Questa è una storia vera, una storia di eroi di piombo e plastica dalla pelle acrilica che si avventurarono su campi di battaglia di carta a scacchiera, mossi da animi adolescenti e favoriti da pittoreschi poliedri colorati.

Potrete pensare che questa sia solo una bella poesia da me inserita per attirare la vostra attenzione, e costringervi quindi a leggere la prefazione che altrimenti avreste saltato. Ammetto che molte volte anch'io ho evitato la prefazione dei libri che mi accingevo a leggere, soprattutto quando si trattava di romanzi, ma col tempo, forse passando dallo schieramento dei lettori a quello degli scrittori, ho iniziato a dare più importanza a questa parte del libro. In fondo, se ci pensate, la prefazione non la scriviamo certo per riempire le pagine, e se la inseriamo, potrebbe farci piacere sapere che almeno qualcuno l'ha letta; ammetto comunque che quando prendo in mano un libro appetitoso non vedo l'ora di finire la prefazione e di iniziare a leggere la storia: se anche voi vi trovate in questa situazione, ebbene, sarò il più breve possibile.

Questo è un romanzo fantasy, ma ho anche detto che si tratta di una storia vera: in effetti tutto è iniziato al liceo, quando un mio caro amico mi ha proposto di iniziare una campagna di Dungeons & Dragons, il famoso gioco di ruolo ad ambientazione fantasy. Nel giro di alcune sessioni il gruppo si allargò fino a contare cinque giocatori: Nicola, Carlo, Matteo, Simone e me; io ho preso il ruolo del Dungeon Master, e facendo uno strappo alle regole ho creato anche un mio *personaggio giocante*, un mezzelfo di nome Gybir Liadon. È stata una campagna molto lunga e intensa, che si è protratta dal luglio 2007 al maggio 2010.

Poiché prima de *Le Porte dell'Abisso* avevo già scritto un piccolo romanzo – che spero un giorno di poter pubblicare – la voglia di scrivere e la fantasia non mi mancavano; ho quindi iniziato a compilare questo diario della nostra campagna, che col tempo ha preso una strada indipendente e si è trasformata in un vero e proprio romanzo, fino al punto di trarre dal gioco ormai solo l'ispirazione. Necessariamente, l'ambientazione della vicenda deve rifarsi in parte a quella descritta nei manuali pubblicati dalla *Wizard of the Coast* (in Italia *25 Edition*), e sono anche presenti molti riferimenti a personaggi e oggetti appartenenti all'universo di Dungeons & Dragons: non sarà certamente il massimo dell'inventiva, e mi dichiaro pronto a ricevere tutte le vostre critiche al riguardo, ma ultimamente il mercato dei libri fantasy è molto vasto, e ogni scrittore inventa un suo mondo con le sue regole sulla magia e sulle razze che popolano quel mondo, lasciando spesso il lettore spaesato o confuso. Io ritengo però che l'abilità dello scrittore non si misuri nella capacità di inventare un mondo diverso da quelli già esistenti (quello è compito dei filosofi, o dei sacerdoti), oppure di creare un nuovo complotto da sventare per salvare il mondo (poiché quasi tutti i fantasy sono incentrati su quest'argomento, *Il Signore degli Anelli* compreso). Lo scrittore deve rendere la storia appassionante, ben narrata

e soprattutto singolare; forse le vicende in quanto tali non sono nelle *Porte dell'Abisso* più originali qui di quanto non lo siano nelle *Guerre del Mondo Emerso* di Licia Troisi (che peraltro ho letto solo dopo aver scritto *Le Porte dell'Abisso*) o nel *Signore degli Anelli*; tuttavia sono convinto che la conformazione del gruppo di protagonisti, i rapporti che intercorrono tra di loro e nei confronti della loro coscienza siano innovativi e provocanti. In fondo, questo libro è stato scritto a dieci mani, perché la personalità di ognuno dei protagonisti è fortemente influenzata da una persona differente dalle altre, e questo dà origine a risultati imprevedibili.

In tutta sincerità, il mondo creato da J.R.R. Tolkien per *Il Signore degli Anelli* e *Il Silmarillion* sarebbe stato anche più appetitoso delle Flanaess di Dungeons & Dragons, ma il rispetto che nutro nei confronti di Tolkien mi impedisce di agire sulla Terra di Mezzo, che avrei dovuto necessariamente modificare per adattarla alla trama di questo romanzo. Il mondo di Dungeons & Dragons è invece più malleabile, pensato apposta per ospitare avventure di ogni tipo, e ritengo doveroso un ringraziamento ai creatori di quest'ambientazione.

Se mi avete perdonato l'ispirazione a Dungeons & Dragons per lo sfondo, allora mi concederete anche il tributo che comunque ho voluto fare a Tolkien utilizzando due delle lingue da lui inventate, il *Sindarin* e il *Quenya*, per formare alcuni nomi elfici. Se il Maestro del fantasy fosse ancora in vita, al suo posto mi sentirei onorato di sapere che una lingua tanto originale e ben costruita sia ripresa da dei miei seguaci nelle loro opere; dal mio punto di vista, l'utilizzo dell'elfico tolkieniano è un modo per rendere omaggio e ringraziare il creatore di Arda. Inoltre il discorso sull'originalità delle lingue è lo stesso già fatto sull'ambientazione: c'è chi usa il Greco, c'è chi imita lingue del Sudamerica, o che semplicemente pone lettere a caso senza curarsi della pronuncia. Il Sindarin e il Quenya invece sono conosciuti da molti appassionati, e non sarà per loro troppo difficile tradurre il significato dei nomi. La Lingua dei Morti, che è invece una mia invenzione, contiene dei significati segreti; sebbene risulti un po' distorta, con un po' di fantasia si può scoprire la chiave di lettura con cui tradurre le parole Moilian.

Ugualmente, ho inserito due tributi anche a H.P. Lovecraft, dei quali uno è molto palese, mentre l'altro è per gli intenditori (ma vi avviso: anche se si trova vicino al tributo che ho definito "per intenditori", il riferimento con Cthulhu non è del tutto intenzionale, e non conta tra i due che ho menzionato).

Infine, voglio lanciarvi una sfida: ho inserito un messaggio nascosto nelle pagine del romanzo, che sotto un certo punto di vista rispecchia il significato di tutto il libro. Non ci sarà nessun premio per il vincitore, ma egli godrà sicuramente di tutta la mia stima, e sarei felice di essere contattato da chi riuscisse a indovinare il messaggio.

Credo di aver scritto quanto era necessario per questo mio romanzo, e non vi tratterrò ulteriormente, sperando di aver stuzzicato almeno in parte il vostro interesse per questo libro.

C'è solo un ultimo avvertimento, indirizzato ai lettori più giovani: questo romanzo contiene temi molto forti e oscuri, e ritengo che un lettore che abbia meno di quattordici anni dovrebbe astenersi dal leggere questo libro, o comunque interpretarne i contenuti con l'assistenza di una persona matura; qualora abbiate dei dubbi nel corso della lettura, potete contattarmi. Inoltre vi chiedo di non prendere come esempio la lingua usata da Sid: non tutto

quello che c'è scritto sui libri è vero o giusto, e in questo caso ho fatto sì che Sid parlasse senza il congiuntivo e il condizionale per renderlo più buffo e ignorante, ma non dovete imitarlo. L'Italiano è una lingua bellissima, ricca di espressività che può essere resa proprio grazie all'uso del modo congiuntivo: non ascoltate i dialoghi della televisione e del cinema commerciale, non perdete l'uso di questa forma verbale, perché senza il congiuntivo è impossibile esprimere concetti astratti o carichi di emozioni; senza il congiuntivo diventereste delle macchine, dei computer dotati di una logica circolare e univoca, delle bestie ammaestrate prive di iniziativa personale. Non studiate il congiuntivo per compiacere il professore di Lettere: studiatelo per sentirvi delle persone vive. Il futuro dipende da voi.

Pietro Aliprandi

I.1 – il mezzelfo

Il sole preannunciava l'alba attraverso l'orizzonte. La luce azzurra filtrava debole attraverso le colonne del palazzo, in cui la quiete del mattino era rotta in lontananza dai gemiti di dolore e gioia dell'elfa. Era il primo figlio per Xanaphia; ogni contrazione sfociava in un grido incontrollato per le fitte al ventre, ma era anche un passo in più verso il miracolo della vita. La giovane non aveva voluto incantesimi o pozioni che alleviassero la sofferenza – si era sempre distinta per la sua tenacia e resistenza, e questa caratteristica sarebbe stata la causa della rovina, o del successo, di suo figlio.

Le levatrici la incitarono a spingere; Xanaphia sapeva che il suo parto sarebbe stato più difficile di quello una qualsiasi altra elfa, ma non desistette dal rifiutare il sollievo della magia. A ogni contrazione una spinta, ad ogni spinta il dolore, e al dolore seguiva un grido.

Il bimbo venne al mondo assieme al sole, sebbene fosse già stato scritto che avrebbe condotto una vita ben diversa da ciò che tale coincidenza potesse presagire. Il neonato fu delicatamente pulito, mentre la madre finalmente accettò le cure delle ancelle, dopodiché le fu deposto in braccio suo figlio, che cercò tastoni il seno da cui avrebbe ricevuto il suo primo pasto.

Il clima etereo fu interrotto improvvisamente dall'arrivo del padre di Xanaphia, Imeldur Galanodel. Nonostante l'attenzione della giovane madre e delle ancelle nel tenere segreta la gravidanza, la comparsa sul mondo di una nuova vita non poteva essere celata facilmente ad un potente elfo quale era il signore dell'isola di Vaiwosurë, e la consapevolezza del sotterfugio era chiaramente rispecchiata nello sguardo di Imeldur. Xanaphia non poté fare a meno di porgere il bambino all'anziano elfo.

«È un maschio, mio signore» disse un'ancella «e appare in salute».

Il signore di Vaiwosurë aprì delicatamente il fagotto di lenzuola e coperte in cui era avvolta la piccola creatura. La prima reazione di Imeldur fu un sorriso compiaciuto nel constatare l'aspetto promettente del nipotino, sorriso che fu duramente smorzato quando l'elfo guardò le orecchie: non erano a punta, ma leggermente arrotondate, e anche la testa aveva una forma meno affusolata del normale.

Un mezzoumano! Un bastardo!

Xanaphia aveva conosciuto Harald di Levanpasso quando quest'ultimo era giunto con una delegazione di umani dalle terre dell'ovest. La giovane elfa era fidanzata, per volere di suo padre, con un membro del clan Naïlo, ma in realtà non aveva mai apprezzato i maschi della

sua razza, troppo fragili ed effeminati dal suo punto di vista; ciononostante l'elfa si era rassegnata al suo destino, poiché non pensava che avrebbe mai potuto vedere un umano. A malavoglia Xanaphia si era piegata al volere di suo padre Imeldur, fino a quando degli ambasciatori umani non si presentarono a Vaiwosurë. Il signore elfico li aveva presentati a sua figlia, nella speranza che questa si rendesse conto da sola della brutalità degli umani, che Imeldur paragonava a quella dei mezz'orchi, e finalmente si convincesse di preferire la compagnia dei suoi simili; ma era stato proprio il vigore e la possanza degli umani a colpire Xanaphia. Giovane, inesperta, impotente di fronte al suo stesso istinto, ella era rimasta trafitta dalla vista di Harald, un giovane della corte del Principato di Ulek.

Normalmente gli umani, pur spasimando per le elfe, sapevano che conquistarle era un'impresa fallita a priori, a causa della loro altezzosità e dell'enorme differenza di età. Quel giorno, però, l'incrocio dei due sguardi aveva scavalcato i monti delle diversità di razza, frantumato i bastioni della timidezza, e la sera, dopo che le torce furono state spente, Xanaphia aveva scoperto l'amore. Lei era esile, aggraziata, con il corpo dalle perfette proporzioni decorato dalle splendide fronde argentee dei suoi capelli chiarissimi; lui sensibile, gentile ma al contempo energico. Tutto era talmente perfetto da far credere che un Essere Superiore avesse causato di proposito quell'incontro.

La reazione di Imeldur non fu altrettanto rosea come l'incontro di Xanaphia e Harald. L'anziano elfo accusò la figlia di infedeltà nei confronti del futuro sposo, nonché di aver mentito a suo padre, e pertanto sentenziò l'esilio immediato dal clan dei Galanodel della giovane madre e del figlio mezzoumano; fu così che Xanaphia, il neonato e un'ancella si imbarcarono il giorno stesso, dirette al continente di Oeder. L'elfa aveva intenzione di ritirarsi a vivere nelle foreste di Kaeshinn Aoron e ricongiungersi al clan della sua defunta madre, ma sapeva di non poter portare con sé suo figlio, che aveva deciso di chiamare Gybir. Fecero tappa a Mithabad, dove Xanaphia affidò il piccolo Gybir a un Maestro, affinché il bimbo crescesse senza sentirsi inferiore a causa della sua origine meticcia, ma potesse anzi usare al meglio le capacità magiche che la madre vedeva in lui.

«Come si chiama?» chiese il Maestro mentre riceveva il bimbo.

«Gybir», rispose Xanaphia, e cercò un secondo nome che potesse mantenere un sottile legame con lei. Decise di attribuirgli il nome del clan di sua madre. «Si chiama *Gybir Liadon*, *Frondeargentate*». Il Maestro capì l'allegoria con il colore dei capelli di Xanaphia, sorrise, e voltandosi scomparve nell'ombra del santuario. Gybir Liadon era stato affidato all'Ordine della Salvezza Oscura.

I negromanti, o Stregoni dell'Ombra Lucente, come erano soliti chiamarsi i membri dell'ordine di cui Gybir faceva parte, non sfruttavano la loro conoscenza della morte solo per scopi malvagi. L'Ordine della Salvezza Oscura, ad esempio, studiava i misteri della vita e della morte per cercare da un certo punto di vista l'immortalità, e i suoi membri si servivano delle loro conoscenze per combattere la negromanzia maligna, allontanare i non morti pericolosi dagli innocenti e, in alcuni rari casi, resuscitare persone defunte prematuramente o assassinate; oppure praticavano la negromanzia per semplice studio e allenamento. L'ordine di Gybir contava parecchi santuari sparsi per il mondo, situati principalmente nelle grandi città, dove la confusione e l'abbondanza di maghi aiutava a nascondere la presenza degli Stregoni

dell'Ombra Lucente, poiché nonostante le buone intenzioni, anche i negromanti di buon allineamento erano perseguitati dall'opinione pubblica e talvolta anche dalla legge, nel timore che i cimiteri venissero profanati da stregoni oscuri alla ricerca di materia grezza su cui lavorare. Gli stregoni della Salvezza Oscura, comunque, non avevano mai profanato un sepolcro.

L'educazione del giovane Gybir fu seguita nei primi anni dal Maestro che l'aveva accolto dalle braccia della madre, il cui compito non fu subito quello di istruire il piccolo mezzelfo all'uso delle arti occulte, bensì di formare la mente del piccolo affinché, una volta adulto, Gybir non cedesse alla tentazione di servire gli dèi del male. Successivamente, Gybir completò l'addestramento nel santuario di Ovestorrione, una città situata al centro delle Paludi di Hool, nei Possedimenti dei Principi del Mare, molto lontano da Mithabad. Il mezzelfo trascorse tutto il viaggio da un santuario all'altro nella buia stiva di una nave, e di quello spostamento non ricordò mai altro.

Quando non studiava, Gybir Liadon si allenava nell'uso dell'arco lungo e della katana lasciatigli dalla madre, i quali erano gli unici averi personali del giovane per desiderio di Xanaphia; diventò un abile spadaccino e tiratore, mettendo così in risalto la sua metà elfica, e accadeva non troppo raramente che si allenasse con altri giovani mezzelfi del santuario: molti erano in quel periodo, infatti, i mezzelfi che venivano abbandonati dai genitori e adottati dai negromanti.

Col passare del tempo, Gybir divenne uno studente molto accorto e saggio, non molto prestante fisicamente, essendo magro e debole, ma alto quasi quanto un umano, e capace. Inoltre le sue mancanze fisiche non ne compromettevano l'aspetto: possedeva un certo fascino, con lunghi capelli color rame che scendevano lisci, come quelli di un elfo, fino alla vita, e una sottile barba scura sotto il mento; due occhi verdi, caratteristici di quasi tutti i mezzelfi, esprimevano una grande forza interiore. Uno sguardo sempre serio lo distingueva, e lo rendeva anche molto attraente, perché sicuro di sé, perfettamente calmo in ogni occasione.

Durante i suoi studi, Gybir aveva appreso la capacità di riportare in vita piccole creature, e dai resti di un corvo imperiale creò per sé un famiglio, una creatura con la quale era in grado di comunicare e che seguiva il suo padrone ovunque andasse; del corvo era rimasto solo lo scheletro, ma si muoveva e pensava come un essere vivo, a parte il fatto che il suo verso aveva un timbro spettrale. Gli insegnanti di Gybir furono stupiti di quanto il corvo fosse intelligente, e notarono che c'era già un legame magico tra il non morto e il negromante, tanto che per questo avrebbe necessitato di un nome. Il mezzelfo decise di chiamarlo Hoder.

Aveva da poco compiuto ventisei anni, quando finalmente l'apprendista negromante riuscì a eludere i sorveglianti diurni del santuario e a trascorrere una giornata con Kaya, la ragazza anch'essa mezzelfa che faceva parte dell'Ordine della Salvezza Oscura; era una giovane magra, pallida, dagli occhi verdi gioiosi e vivaci, ma i suoi capelli erano del colore dell'ebano, e i suoi sorrisi lasciavano sempre un segno nel cuore. Avevano la stessa età, lei e Gybir. Nel santuario non c'era una marcata separazione tra maschi e femmine, in quanto gli Stregoni dell'Ombra Lucente ritenevano che tali differenziazioni fossero più consone a un monastero di chierici; in ogni caso non volevano che un interesse troppo intenso di uno stregone per un altro provocasse una distrazione dallo studio delle arti occulte, ed erano convinti che una camerata collettiva per gli incantatori di rango più basso fosse uno scoraggiamento sufficiente. Col tempo, anche Gybir l'avrebbe capito, ma quella sera era troppo teso, troppo emozionato per

riflettere sui dogmi dell'Ordine. Lui e Kaya si erano nascosti nel planetario, dove di giorno non c'era nessuno, e malgrado ciò che avrebbe potuto dire un anziano stregone, anche in quell'occasione uno strappo alle regole cambiò la vita del negromante.

Il santuario fu invaso di soprassalto da un'orda di creature orribili e malvagie, tra cui Gybir riconobbe degli umani e, forse, degli esseri demoniaci. Non sapeva da dove venissero, e non capiva quali fossero le loro intenzioni, ma sapeva che lui e Kaya dovevano rimanere nascosti nell'osservatorio e sperare che nessuno pensasse di cercare qualcuno anche lì. D'altronde non c'era nulla che i due mezzelfi potessero fare, quando gli stessi anziani stavano cadendo impotenti di fronte al misterioso potere degli invasori, ma Kaya era evidentemente dell'idea opposta, perché si catapultò fuori dal nascondiglio gettandosi contro i nemici; Gybir, anche se inutilmente, non poté fare a meno di seguirla. L'inesperta negromante fu dilaniata dalle spaventose armi che si pararono di fronte a lei, senza che avesse potuto infliggere una sola ferita ai suoi avversari. Gybir strillò per la perdita della compagna, ma non ebbe la stoltezza di rimanere pietrificato di fronte alla scena, nell'attesa che arrivasse un drago d'ottone che sterminasse gli aggressori, riportando in vita Kaya e conducendoli entrambi nelle terre elfiche a est, per vivere in serenità il resto dei loro giorni.

No, Gybir non era stupido, così scattò verso gli alloggi e recuperò la katana e l'arco di sua madre, prese con sé Hoder, il suo scheletro di corvo, e sgattaiolò in un passaggio segreto che conduceva alla foresta fuori città. Inseguito dagli aggressori del santuario, Gybir risvegliò l'innata velocità che derivava dalla sua razza ibrida. Quando uscì all'aria aperta, gli inseguitori erano a meno di tre braccia da lui; non aveva tempo per godere dell'aria pura e del panorama, ma dovette voltarsi e affrontare gli aggressori. Il mezzelfo fu fortunato, perché si accorse che gli erano stati mandati contro degli uomini relativamente deboli se paragonati alla forza che era entrata per sterminare i negromanti. Era il primo combattimento por Gybir, ma le lunghe ore passate ad allenarsi dettero i loro frutti: pur ricevendo ferite, Gybir abbatté uno dopo l'altro i guerrieri che lo assaltavano, fino a trapassare con la katana l'ultimo nemico e cadere a terra privo di sensi.

Paura e fatica.
Desiderava la sentenza di morte, per porre fine alla sua prigionia.
Paura e dolore, legato alla parete di un dirupo. Non c'era fondale sotto i suoi piedi.

Quando riaprì gli occhi dopo un sonno agitato, Gybir sentiva il tepore del fuoco sul viso, e dovette lentamente abituarsi alla luce solare che filtrava dalle foglie dei salici e lo colpiva in fronte; sentiva il forte odore degli acquitrini, e intuì di non essere molto lontano da Ovestorrione. Hoder stava appollaiato a terra vicino a lui. Il negromante si guardò intorno, e sussultò sul suo giaciglio di foglie quando vide un grosso lupo accovacciato a pochi passi da lui, oltre il fuoco. La bestia lo ignorò, come se fosse un cane da compagnia, ma alzò subito le orecchie, seguite dal resto del corpo, quando sentì dei passi giungere dalle spalle di Gybir: un altro lupo, questo dal manto scuro e lucido, si era avvicinato. In un attimo l'animale si alzò sulle zampe posteriori e prese una forma umanoide; era un elfo, un druido della foresta da ciò che suggeriva la sua metamorfosi. Aveva una tunica realizzata con pelli di diversi animali cucite assieme senza un taglio preciso, e teneva in mano un lungo bastone di legno stagionato ricco di intagli e rune, ma più che un supporto sembrava un'arma, che andava ad aggiungersi all'arco e alla

scimitarra riposti in un fodero di cuoio sulla schiena. Come quasi tutti gli elfi, il druido era più basso di Gybir, con un palmo di statura in meno rispetto agli umani; aveva un volto giovanile privo di barba e dai vividi occhi verdi, le orecchie a punta molto affusolate e il naso sottile e appuntito.

Ciò che maggiormente catturò l'attenzione del negromante furono i capelli dell'elfo: lunghi e raccolti in trecce sottilissime, erano biondi come l'oro, a differenza degli altri elfi che avevano i capelli generalmente neri o castani scuri; per certi versi lo sconosciuto evocò in Gybir un ricordo remoto ma familiare.

«Finalmente ti sei svegliato, *mezzoumano* – disse sorridendo il druido – eri messo piuttosto male quando ti ho trovato; francamente, temevo che rimanessi incosciente molto più a lungo». Gybir si accorse solo allora delle medicazioni e degli impacchi sparsi su tutto il corpo.

«Grazie, druido» fu il commento di Gybir.

I.2 – l'elfo

Le vedette suonarono i corni troppo tardi perché gli abitanti di Daerech potessero organizzare una difesa efficiente. Gli orchi discesi dai terreni ostili dei monti Joten erano sbucati all'improvviso dalle rocce accerchiando il villaggio, e prima che tutti gli arcieri fossero in posizione due possenti troll stavano già abbattendo le porte della palizzata. Non era la prima volta che gli orchi attaccavano Daerech, tuttavia i barbari non erano mai riusciti a portare a compimento un assalto. Proprio l'arroganza degli elfi, nel ritenersi troppo intelligenti perché un'orda di creature incivili potesse rappresentare una minaccia per loro, fu la causa della loro caduta. Di fronte alla necessità di sopravvivenza le creature tendono ad aumentare le proprie capacità intellettuali e a organizzarsi meglio, e così avevano fatto gli orchi: avevano persuaso dei troll a dare loro manforte contro la cinta di palizzata, si erano avvicinati il più furtivamente possibile, e avevano attaccato con arieti e scale d'assedio per tentare di conquistare il camminamento degli arcieri elfici. Le porte crollarono sotto i colpi sferzati dai troll, e la moltitudine orchesca si riversò nelle strade del paese di collina, il quale non era stato ideato come una fortezza, e non era in grado di far fronte ad una battaglia vera e propria; agli orchi era infatti bastato apprendere alcune semplici tattiche d'assedio per poter superare le difese fisse. La prima parte della battaglia non comportò molte perdite per gli orchi, poiché solo qualche assaltatore era rimasto trafitto dalle frecce scoccate dalle mura. Quando però le incoerenti file di barbari arrivarono sulle strade, allora iniziò il massacro: gli elfi infliggevano ferite mirate e letali con le loro spade ricurve, nel cui utilizzo non avevano eguali in nessun'altra razza, ma gli orchi spazzavano via tre o quattro elfi assieme semplicemente agitando le loro spaventose asce nell'aria alla giusta altezza. Inoltre gli invasori, assai più resistenti alle ferite profonde rispetto agli aggraziati ma fragili abitanti di Daerech, continuavano a colpire finché non venivano definitivamente abbattuti.

Non ci volle molto perché l'orda orchesca rompesse lo schieramento dei difensori più valorosi, scaricando la loro furia senza ostacoli contro gli avversari rimanenti. Fecero razzia di tutto quello che poteva essere cacciato in tasca o caricato sulle spalle: una volta nell'edificio principale si trovarono di fronte i governanti della città, che li aspettavano armati e barricati nel tentativo di opporre un'ultima disperata resistenza; non rimase però in vita nessuno degli elfi del palazzo, e prima di andarsene, ancora inebriati dal sapore del sangue e del ferro, i razziatori sterminarono l'intera popolazione del villaggio e diedero alle fiamme gli edifici, lasciandosi alle spalle nulla più di un cumulo di macerie fumanti.

Per quel poco che si seppe in seguito, ci furono solo due sopravvissuti. Il piccolo elfo fu trovato tra le rovine e la cenere della sua città da un gruppo di druidi che stavano attraversando i colli, e che erano accorsi quando avevano scorto in lontananza la colonna di fumo. Il neonato era ancora tra le braccia della madre, che prima di spirare all'arrivo dei druidi pronunciò una frase scomposta.

«Thernja… lei... Thernja… è viva».

Gli incantatori silvani seppellirono i corpi sparsi per le strade del villaggio e discesero i monti fino a tornare nella foresta di Bosco Terrore, loro dimora. Fu lì che crebbe Barandraug, venendo istruito per più di un secolo nelle arti magiche scaturite dalle forze della natura; imparò a combattere e a sopravvivere nella foresta, e quant'altro un druido potesse imparare. Il loro scopo era venerare gli spiriti del bosco, e proteggere la loro dimora dalle forze malvagie che tentassero di corromperne la fertilità. Essi utilizzavano i loro incantesimi divini grazie all'energia ricevuta dalle forze della natura nella foresta, ed era stata proprio quell'energia a curare le ferite di Gybir Liadon.

Il sole primaverile aveva appena superato il suo punto più alto quando il druido aveva visto i corpi. Si era avvicinato lentamente, dato che i suoi talenti non gli consentivano ancora di distinguere una persona svenuta da una morta da poco; *meglio procedere con cautela*, pensò. Si era avventurato in quei giorni oltre i confini del bosco, per dare la caccia a un gruppo di uomini che di recente erano passati nel Bosco Terrore e avevano ucciso alcuni animali e si erano poi diretti a sud, ma dopo aver attraversato il fiume Hool il druido aveva perso le loro tracce. Nei pressi della città il lupo, che sempre accompagnava fedelmente l'elfo, aveva percepito l'odore di sangue fresco, e aveva guidato il suo padrone al luogo in cui Gybir aveva affrontato i suoi aggressori, più per curiosità che reale interesse alle persone che erano state coinvolte nella battaglia. Si era accorto tuttavia che gli uomini morti erano vestiti allo stesso modo di quelli che aveva inseguito, e accortosi che il mezzoumano ancora respirava aveva deciso di portarlo in salvo. Aveva raccolto ciò che poteva portare oltre al corpo di Gybir, e una volta raggiunto un luogo riparato tra degli alberi aveva infuso allo stregone un incantesimo di guarigione per curare le numerose ferite del suo corpo, poi aveva lasciato il lupo di guardia ed era andato a cercare del cibo. Quando era tornato, aveva visto che il *mezzoumano* si era ripreso, e che le medicazioni stavano facendo un buon lavoro.

«Dove mi trovo?» chiese Gybir all'elfo che gli stava di fronte.

«Nelle paludi Hool» fu la lineare risposta di Barandraug, e a sua volta incalzò il mezzelfo con una domanda. «Posso chiederti però cosa ci faceva uno stregone mezzo morto tra gli acquitrini?».

Gybir raccontò la tragedia avvenuta nel suo santuario quella stessa mattina, senza però dire esplicitamente che si trattava di negromanti, poi ringraziò nuovamente l'elfo per averlo soccorso. Anche il druido raccontò la propria storia, che gli era stata raccontata a sua volta dai suoi insegnanti, ma al termine del racconto il negromante vide nell'elfo un'ombra di tristezza. Barandraug era in ogni caso interessato agli assalitori del santuario, e chiese maggiori informazioni al mezzelfo; Gybir descrisse quindi la ferocia con cui gli stregoni erano stati uccisi, e il druido riconobbe in quella descrizione i cacciatori che aveva visto nel bosco.

«A quanto pare venivano da nord – ipotizzò l'elfo – e si sono fermati nella foresta per saziare temporaneamente la loro sete di sangue. Non hanno nemmeno mangiato la carne degli animali: li lasciavano lì, a marcire, per il puro gusto di ucciderli».

«Hai forse idea di chi siano?», chiese Gybir.

«No, ma penso che ormai siano fuggiti, e non sarà facile rintracciarli. Tu cos'hai intenzione di fare, mezzoumano?».

«A Monmurg dovrebbe esserci un altro santuario del mio Ordine. Devo recarmi lì, per raccontare cos'è accaduto e perché non saprei dove altro andare, anche se in tutta sincerità non conosco nemmeno la strada per Monmurg. Tu sai da che parte è?».

«Sì, è a sudest, a circa tre giorni di cammino. Ti accompagnerò, se me lo concedi».

«Posso chiederti perché?».

«Vivo nella foresta da più di cent'anni, e sono uscito dal bosco solo per inseguire qualche brigante. Non penso che ci sia nulla di più bello che quel posto, ma non ho mai visto una città. Ho sempre avuto paura di partire da solo, non sapendo che cosa avrei potuto trovare sul mio cammino, ma dato che siamo in due ad essere disorientati, potremo aiutarci l'un l'altro».

«Perché accetti la compagnia di un mezzelfo?».

«Obad-Hai, il dio della natura, dice che qualunque frutto nasca da sé merita la sua dignità. I mezzelfi non sono così rari come un tempo; e comunque, anche se non mi stai così simpatico, non mi sembra di avere una grande scelta di compagni».

«E quale sarebbe la tua reazione se ti dicessi che sono un negromante?». Barandraug alzò le spalle.

«Non ho mai sentito parlare di *negromanti*. Certo, la mano scheletrica ricamata sulla tua tunica non fa una grande impressione, ma ho visto di peggio. In ogni caso, se vuoi vendicarti su quelli che ti hanno attaccato, penso che il tuo aiuto mi farebbe comodo: hanno un conto in sospeso anche con me. Il loro crimine è forse il più grave per la vita di una foresta, e non ammetterò che quelli tra loro rimasti vivi possano andarsene in giro a scorazzare negli altri boschi».

I due incantatori condivisero un pasto serale, e decisero che il giorno seguente sarebbero partiti: il druido desiderava lasciare la foresta non solo per conoscere il mondo civilizzato, ma anche perché, in fondo al suo animo, Gybir aveva risvegliato in lui un ricordo indistinto, e il desiderio di trovare *Thernja*.

Partirono all'alba, seguiti dal lupo e da Hoder. Sapevano di doversi dirigere verso la strada, sperando di trovare una locanda e qualcuno che fosse disposto a fare loro da guida. Il druido manteneva un buon passo tra le radici sporgenti e i cespugli bassi, forte della sua conoscenza dei boschi, mentre Gybir, non abituato a camminare a lungo su sentieri impervi, incontrò parecchie difficoltà nel seguire Barandraug, e più di una volta finì a terra e dovette farsi aiutare dall'elfo, che coglieva sempre l'occasione per un malizioso commento sulla razza del negromante. Rallentata dal mezzelfo, la coppia impiegò quasi il doppio del tempo previsto dal druido per arrivare a destinazione, perciò dovettero accamparsi in una radura per la notte.

«Speravo di poter raggiungere la locanda in giornata, mezzoumano – sospirò l'elfo in tono di biasimo – ma a quanto pare hai deciso di prendertela comoda».

Gybir non rispose, poiché non ne aveva motivo. Si limitò a mangiare e a infilarsi nel sacco a pelo in silenzio, pensando a Kaya, e alcune lacrime gli scivolarono lungo le guance pallide e scarne. Nuovi incubi lo attendevano nel sonno.

I.3 – la compagnia

Giunto il mattino, i due incantatori uscirono dal bosco e poterono accelerare il passo, intenti a raggiungere la strada maestra poco prima di mezzogiorno. Il sole aveva già superato lo zenit da un paio d'ore quando arrivarono infine a una locanda; i due viaggiatori entrarono e si sedettero a un tavolo, sotto gli occhi sospettosi dei pochi presenti, sia per la tunica negromantica di Gybir, sia per l'aspetto silvestre e tipicamente druidico di Barandraug. Il lupo dovette «aspettare fuori», a detta dell'oste, e questo non fu affatto gradito all'elfo, anche perché nessuno si preoccupò di vietare l'ingresso a Hoder.

Fatta eccezione per i due giovani viaggiatori e per uno gnomo che suonava il liuto in un angolo, tutti gli avventori erano umani, che seduti su sgabelli instabili bevevano birra acida da poche monete a pinta. Non si trattava certo di una stazione di posta reale, ma né Gybir né Barandraug avevano idea di come dovesse presentarsi una locanda, perciò non si lamentarono granché e ordinarono del vino gnomesco (poiché vino elfico, da quelle parti, non ce n'era).

I due compagni si guardarono in giro per cercare qualcuno che potesse essere idoneo come guida a due pellegrini inesperti, ma tutti sembravano troppo ubriachi o poco raccomandabili per poter rivolgere loro la parola, finché non entrò un mezz'orco armato pesantemente, con il tipico aspetto da barbaro: vesti di tela grezza, capelli sporchi e stivali di pelliccia, con in mano una lunga asta con una lama di ascia a ciascuna estremità; la sua pelle era grigia-marrone, ricoperta di ciuffi di peli alternati a cicatrici, il naso era schiacciato sulla larga radice tra gli occhi neri, e il mento sporgeva in avanti rispetto alla mascella superiore. Subito Barandraug pose la mano sull'elsa della sua scimitarra, ma Gybir lo bloccò prima che potesse sguainare l'arma; il druido rammentava ciò che era successo alla sua città natale, ma Gybir lo riprese, dicendo che da solo contro un mezz'orco avrebbe avuto una speranza di vita pressoché nulla, senza contare che l'ipotesi che quel barbaro fosse stato coinvolto nella distruzione di Daerech era una supposizione assai forzata, per il semplice fatto che nemmeno il più longevo dei mezz'orchi poteva raggiungere i cento anni di età.

Il mezz'orco si guardò intorno, nella più o meno manifesta indifferenza dei presenti, e la sua curiosità lo condusse infine a sedersi al tavolo di Barandraug e Gybir.

«Ehi, cosa fanno due piccoli maghi come voi in posto così?» chiese il mezz'orco. Il negromante tirò un sospiro di sollievo, comprendendo che il barbaro che aveva di fronte sapeva riconoscere un incantatore solo perché era diverso da un guerriero o da un borghese, e perciò non poteva comprendere il significato dello stemma da negromante ricamato sulla sua veste.

«Dobbiamo recarci a Monmurg, e ci serve qualcuno che sia disposto ad accompagnarci» rispose Barandraug, senza però cancellare la smorfia imbronciata dalla sua faccia.

«Tu vai da quelle parti, mezz'orco?».

«Io? No… io va dove voglio, ma no in città importante. Sono qui solo per bere un po' birra, poi torno a casa mia» e sputacchiò in faccia ai due incantatori una risata puzzolente di alcol e tartaro, assicurandosi che le carie fossero bene in vista, poi si voltò e ordinò una pinta di birra scura.

Gybir e Barandraug si stavano chiedendo cosa volesse veramente da loro quel barbaro, quando la porta si spalancò nuovamente ed entrò un umano di alta statura sui trent'anni, con il tipico aspetto di un abitante dei reami montuosi a nordovest delle Flanaess. Era di buona corporatura, dai neri capelli lunghi e mossi e con gli occhi scuri, in giaco di maglia, abiti celesti, una splendida spada alla cintura e un ampio scudo allacciato alla schiena; sullo scudo era dipinta in campo blu una torre bianca, davanti alla quale era raffigurato un leone d'oro che brandiva una lunga spada, e sull'angolo superiore di sinistra c'era un pugno d'argento che stringeva una saetta.

Il forestiero si presentò con un portamento fiero e annunciò a gran voce, come se si trovasse all'interno di una corte reale.

«Viaggiatori! Il nome mio è Rigel il Brancaleone, e presenzio in tal ricovero alla cerca d'intrepidi combattenti, i quali ricerchino fortuna e gloria nel seguirmi nell'impresa che m'accingo a compier. Orsù, dunque, io mi recherò nella città di Monmurg per sfidare dinanzi al Pastore i duellanti più valorosi e nobili di codeste terre».

In tutta la locanda piombò il silenzio, che di poco precedette una collettiva derisione nei confronti di Rigel, il quale non prese troppo bene la reazione del suo pubblico. Stava per andarsene, quando, già voltatosi, alle sue spalle sentì il mezz'orco ululare.

«Rigel! Tu qua? Cosa fa tu qua? Pensavo tu partito per terre lontane, ma no queste qui» e nel tempo che impiegò a salutare l'umano, lo aveva raggiunto e sollevato da terra abbracciandolo. Rigel non fece in tempo a dare una qualsiasi risposta al mezz'orco che questi aveva nuovamente aperto bocca.

«Allora, tu va a Monmurg? Perché?».

«Sua Magnificenza Corwyn Ormund Bersalles indisse un torneo volto a tutti color si ritengano degni di servirlo in futuro, ed io mi reco ivi affinché possa ricevere la nomina di cavaliere, una volta uscito vittorioso dal certamen. È ammessa la partecipazione di singoli duellanti e altresì di squadre: intendi unirti a me, Buck? Già addietro l'union nostra in combattimento ci giovò». Il barbaro ci pensò un po' su, borbottando a bassa voce.

«Mmm… uccidere… vincere soldi per uccidere?». Rigel rispose di no, poiché il torneo era indetto tra combattenti nobili e non sanguinari; generalmente, l'uccisione di altri concorrenti non era ammessa.

«Sì, forse venire lo stesso… però anche quelli due piccoli maghi vanno a Mommurgo» disse Buck, così si chiamava il mezz'orco, indicando Gybir e Barandraug.

Rigel aveva l'aria di essere molto devoto alle dottrine tradizionali, tanto che al collo portava appeso con una catena dorata un medaglione d'argento con raffigurato il pugno stringente la saetta; era l'effige di Heironeous, il dio della guerra e del bene, il patrono di tutti i paladini. Con una certa riluttanza ma non privo di curiosità si avvicinò al tavolo, e i due elfi gli vennero incontro; Rigel salutò con rispetto il druido, anche se a parer suo Barandraug era

troppo giovane per conoscere con la dovuta saggezza i poteri della natura. Quando però vide la mano scheletrica ricamata sulla tunica del mezzelfo, il guerriero umano sguainò la sua arma splendente e la puntò alla gola di Gybir.

«Tu, blasfemo evocatore di spettri, come osi mostrarti al cospetto d'un servitor della luce? Possa te morire e non risorgere, imprigionato nelle infernal carceri».

«Non sono un negromante come voi pensate, messere». Il giovane mezzelfo, senza perdere la calma, tentò di persuadere il guerriero del proprio credo non malvagio, spiegando come il suo Ordine non praticasse opere blasfeme, bensì aspirasse al bene e alla salvezza, anche se attraverso vie alternative a quelle dei comuni sacerdoti.

«Pratichiamo la negromanzia – spiegò lo stregone – per meglio prevenirla, e sembra che ciò possa dare fastidio a chi serve gli dèi del male». Il giovane raccontò poi del brutale e ingiustificato sterminio nel santuario di Ovestorrione, e disse di non avere altro posto in cui recarsi se non nel tempio di Monmurg.

«Voi sembrate un nobile paladino, che ricerca costantemente la giustizia – disse Gybir – e allo stesso modo io chiedo di poter aiutare i miei fratelli a indagare sui colpevoli di un crimine. Qui noi tutti desideriamo andare per la nostra strada, ma sembra che il destino voglia farcene percorrere un tratto assieme».

Rigel dovette infine cedere, ma arricciò il naso, e fece promettere a Gybir che, una volta a Monmurg, egli si sarebbe recato nel suo santuario senza farsi mai più rivedere.

II – il torneo

Rigel, Buck, Gybir e Barandraug avevano camminato per quattro giorni, e durante il viaggio il gruppo aveva disputato alcuni incontri sgradevoli, ma da un certo punto di vista era stata un'occasione di allenamento prima di confrontarsi con guerrieri professionisti, ben più abili di coboldi e goblin.

I viandanti notarono che sulla strada c'era un grande afflusso verso Monmurg, e sicuramente si trattava di aspiranti campioni, nonché di curiosi e perdigiorno: i quattro viaggiatori raggiunsero infatti la città nel giorno Libero, l'ultimo del mese Freddoloso del 592° Anno Comune; il torneo si sarebbe svolto nel giorno successivi, Solare, primo della Festa del Raccolto, che segnava il passaggio tra il terzo mese dell'anno, Freddoloso, e il quarto, Seminativo. La festa del Raccolto si teneva in tutto il continente delle Flanaess in occasione del completamento della fase lunare di Celene, la Luna Piccola, che diventava piena solo quattro volte all'anno, e in tutte le grandi città si svolgevano festeggiamenti della durata di una settimana in ognuna di queste quattro occasioni.

Monmurg sorgeva sulla costa occidentale del Mare Azzurro, e la sua architettura rispecchiava quella di altre città di mare: edifici di pietra bianca e larghe strade che si diramavano a raggiera dalla zona del porto, connesse tra loro da vie più piccole e intricate; Monmurg era una grande città che proprio in quegli anni stava vedendo la sua crescita più rapida, grazie alle nuove vie commerciali che si stavano formando in quel periodo di relativa pace. Non vi erano, infatti, guerre nella zona meridionale del Mare Azzurro, e tutti i paesi che vi si affacciavano godevano dei frutti di quella grande distesa d'acqua.

«Bene, necromante – esclamò subito Rigel, una volta entrati in città – vi augurio di trovare i fratelli vostri e di ottenere la vendetta che tanto bramate. Addio».

Gybir fece un cenno col capo, poi si congedò dal gruppo e scomparve nella folla assieme a Hoder, il suo corvo non morto. Buck, Barandraug e Rigel si accamparono fuori dalle mura della città, come molti altri facevano in quei giorni, poiché il poco denaro che i viaggiatori avevano con loro non sarebbe bastato ad affittare una camera neanche nella peggiore delle locande, dato che, con un tale afflusso di persone, i prezzi avrebbero raggiunto l'altezza cui normalmente volavano i draghi.

La città non riservò incontri particolarmente interessanti per il gruppo; appena arrivati i tre andarono a iscriversi al torneo: la partecipazione era gratuita, purché ogni concorrente possedesse un'arma. Mentre Barandraug faceva ritorno al campo fuori dalle mura, Buck trascinò Rigel in una bettola del porto, dove il mezz'orco riuscì a convincere il suo amico a sfidar-

lo in una gara di bevute. All'inizio il guerriero umano sembrò avere una discreta resistenza all'alcol, ma alla nona birra rotolò a terra ubriaco; fu quindi costretto a pagare le diciannove birre bevute durante la gara e a farsi trascinare da Buck fino al campo, dove avrebbe passato una notte non proprio serena.

«Bene – si congratulò Barandraug quando vide i suoi due compagni tornare – vi siete bevuti tutti i soldi che avevamo! Non aspettatevi che il mio lupo vada a caccia per voi, ora che non avete più i soldi per mangiare».

Rigel non rispose, anche perché aveva già i suoi problemi a capire ciò che stava succedendo, e il mezz'orco alzò le spalle sorridente.

Che razza di idea, affidarci a un orco, pensò il druido, e preso l'arco si diresse verso un bosco in compagnia del suo lupo.

«Ciò che racconti è interessante», meditò ad alta voce un Maestro del santuario di Monmurg. Gybir aveva trovato i suoi confratelli e aveva informato i più anziani di ciò che era successo a Ovestorrione.

«Penso che il giovane apprendista possieda delle doti innate, se è stato l'unico a sopravvivere», disse un altro negromante del consiglio.

«E altrettanto sprovveduto da raccontare della presenza del nostro santuario qui a Monmurg».

«L'umano non era una persona conformata ai pregiudizi, almeno non del tutto». Gybir parlava da solo di fronte a dodici stregoni riuniti per ascoltarlo, ma la cosa non gli causava alcun imbarazzo. «Per quanto riguarda l'orco e il druido, nessuno dei due saprebbe distinguere uno stregone da un mago».

«Da quello che racconti, giovane mezzelfo, sembra che il coraggio non ti manchi. La sola visione dello stemma che porti sulla tunica avrebbe potuto attirare su di te la punta di una spada».

«In verità è stata la mia gran codardia a farmi correre più veloce degli altri», rispose Gybir. Alle sue parole gli anziani iniziarono a mormorare, colpiti dall'autocritica dell'apprendista, finché un Maestro, colui che presiedeva al santuario, si alzò e parlò.

«Alcuni di voi rispettano l'umiltà e la franchezza del ragazzo, altri vorrebbero usare le sue stesse parole contro di lui. Io penso in ogni caso che quella di Gybir Liadon non sia stata paura, ma saggezza: egli comprese subito di non poter combattere, e così scelse la ritirata. Cercandoci ha messo in pericolo questo santuario, ma la sua venuta ci ha anche messo in guardia contro un pericolo più grande e concreto». Molti negromanti furono d'accordo con il Maestro, ma alcuni continuavano a mormorare indecisi.

«È solo un apprendista – dissero altri – non dovremmo lodarlo così tanto».

«Non è di Gybir che dobbiamo occuparci ora», riprese il Maestro. «Anche se egli non sarà affatto estraniato da questo discorso. Dobbiamo indagare su ciò che è successo a Ovestorrione, e per farlo ci serve qualcuno che possa vedere la situazione dall'alto, e che conosca bene il mondo esterno. Io propongo di inviare il nostro apprendista al torneo: egli è sicuramente più abile di tutti noi nel combattere, e diventando un cavaliere potrà avere accesso alle informazioni militari del regno».

La proposta del Maestro fu molto contestata, in primo luogo perché nessuno Stregone

dell'Ombra Lucente aveva mai agito in modo così esposto all'esterno di un santuario, e anche perché non erano molti quelli che ritenevano Gybir in grado di affrontare il compito; ma il Maestro non ebbe difficoltà nell'imporre la propria idea.

«L'apprendista, come ho detto, è abile nel'uso delle armi molto più di quanto ci si aspetterebbe da un negromante, e ha già fatto esperienza nel mondo esterno; la sua età gli permetterebbe di essere facilmente scambiato per un ragazzo in cerca di fortuna, e se le forze che hanno attaccato il santuario di Ovestorrione sono quelle che temo, non possiamo agire altrimenti. I nostri informatori presso lo sceriffo potrebbero essere ormai poco affidabili, e le informazioni di cui abbisogniamo vanno ben oltre le nostre normali richieste: solo un negromante travestito da cavaliere può fare luce sulla questione. Io penso che sia giusto mandare Gybir, poiché possa sanare con le sue nuove gesta il rimorso di essere fuggito». Il mezzelfo non capì quali timori affliggessero il Maestro, ma vista la sua posizione non ritenne saggio fare troppe domande.

«Maestro, sento che i tre viaggiatori che ho incontrato lungo la via potrebbero essermi d'aiuto», suggerì invece Gybir.

«Se ti aggregassi a loro attireresti meno attenzioni su di te, il che sarebbe funzionale al tuo successo. Inoltre, stando loro appresso potresti controllarli, evitando che loro parole su questo santuario raggiungano le orecchie sbagliate. Iscriviti dunque al torneo, se sei ancora in tempo, e cerca di riunirti ai tre viaggiatori».

La mattina successiva Rigel si svegliò con un gran mal di testa, e sperò che l'ebbrezza svanisse prima del torneo. Fu fortunato.

Era la prima ora del pomeriggio quando le trombe del palazzo squillarono per richiamare l'attenzione dei combattenti, trepidanti per l'attesa. Il Pastore dei Principi del Mare, Corwyn Ormund Bersalles, fece la sua apparizione sul palco reale acclamato dalla folla. Tese un braccio al cielo per ordinare il silenzio, poi parlò.

«Cittadini di Monmurg e delle terre attigue, siete oggi al cospetto di coraggiosi combattenti che aspirano alla carica di Cavaliere della Guardia del Pastore, ma soltanto chi si dimostrerà il migliore tra i presenti potrà ricevere questo grande onore; io vi auguro dunque di combattere con onore e rispetto della cavalleria, e che vinca il migliore!».

La folla era impenetrabile, e non si riusciva a vedere al di là delle persone adiacenti a sé; evidentemente l'idea di diventare cavaliere faceva gola a molti.

Numerosi d'essi son contadini incapaci pure di brandir una lunga spada: è impossibile ritener ch'essi possan vincere il torneo. Situazione a noi favorevole, pensò Rigel, dando un'occhiata all'orda di uomini presenti attorno a lui. Si chiese per un attimo che fine avesse fatto il negromante che aveva accompagnato in città, Gybir Liadon, poi si disse che non valeva la pena preoccuparsi di un mezzelfo blasfemo.

Il banditore spiegò come si sarebbe dovuta svolgere la prima prova, la cui funzione era di allontanare tanti perditempo poco capaci e che si trovavano lì solo per mettersi in mostra. Era necessario salire su un grande palco di legno alto poco più di un braccio, che copriva quasi tutta l'estensione dell'arena reale lasciando solo un margine di una decina di piedi al livello del suolo. Scopo della prova era spingere giù dalla pedana quanti più concorrenti possibili utilizzando bastoni o le sole mani; in ogni caso era proibito utilizzare oggetti che potessero ferire

gli altri combattenti: era un torneo, seppur duro, e non un'arena di gladiatori. Ci furono tre veloci squilli di tromba che diedero il via alla prima parte della giostra, e nel primo minuto metà degli uomini erano già stati sbattuti miseramente fuori dalla pedana, poi cominciarono i duelli più duri, ma rimaneva comunque una situazione in cui i gareggianti esperti si accanivano su quelli più deboli per non consumare subito le proprie forze, risparmiandole per le prove successive.

Buck si faceva largo con le mani, divertendosi come non lo faceva da quando viveva con gli orchi delle montagne e giocava alla lotta con gli altri bambini; Rigel aveva invece rimediato un randello, con il quale eseguiva elaborate mosse di difesa e affondi, come se in mano brandisse una spada piuttosto che un pezzo di legno storto, suscitando così alcune risate tra il pubblico. Rigel si accorse dell'ilarità che il suo raffinato stile di combattimento suscitava, e passò quindi a un fare più umile e barbaro; non era ancora il momento di dimostrare al Pastore la sua abilità con le armi, rifletté l'umano. Per quanto riguarda Barandraug, egli si stava dando da fare con il suo lungo bastone di legno, impugnandolo a due mani e colpendo più avversari in una volta. Anche se per un momento rischiò di cadere dalla pedana, sfruttando la grandiosa agilità degli elfi fece una piroetta verso il basso e con un calcio spinse giù il concorrente che gli stava dando addosso. Con lui non c'era il suo lupo, che aveva dovuto aspettare al campo.

Ai tre squilli di tromba iniziali era stata rovesciata una clessidra, che segnava il tempo di gara: quando la sabbia passò interamente dall'ampolla superiore a quella inferiore, fu suonato il corno per arrestare i duelli. Coloro che si trovavano ancora sulla pedana – erano soltanto sette – furono ammessi alle prove successive. Rigel si guardò in torno per studiare i suoi futuri avversari, e notò con stupore che tra i vincitori della prima prova c'era anche il negromante. Dapprima non lo aveva riconosciuto, perché non indossava più la tunica nera con il ricamo a mano di scheletro, ma portava un corpetto di cuoio nero sgualcito ed era coperto da un mantello marrone troppo largo e con il cappuccio alzato, sotto al quale si nascondeva Hoder. L'apprendista stregone aveva superato la prima sfida, combattendo con la sua katana inguainata e avvolta in panni morbidi per non rovinarne la pregiata fodera.

«Liadon! Cosa fate ancor quivi? Pensavo foste ritornato al santuario vostro».

Il mezzelfo accostò un dito alle labbra per esortarlo a tacere, poi sussurrò, come tipico degli Stregoni dell'Ombra Lucente, che più tardi gli avrebbe spiegato ogni cosa.

La seconda prova prevedeva una sfida con l'arco. I sette concorrenti poterono riposarsi mentre i servi smontavano l'impalcatura e portavano i bersagli di paglia, poi tutti impugnarono i loro archi e si disposero in linea nell'arena. Oltre a Rigel, Buck, Gybir e Barandraug rimanevano un guerriero umano, un nano e uno gnomo, e già tutti confidavano che il nano avrebbe ottenuto il punteggio minore, perciò ci si concentrò sui tiri degli altri per cercare di superarli il turno successivo. Nuovamente furono suonate le trombe tre volte, e in ordine i sette aspiranti cavalieri scoccarono le loro frecce; erano concessi dieci tiri ciascuno, uno per ogni turno. Il primo tiro veniva solitamente fatto per provare l'arco, poi si passava alla sfida vera e propria, mirando al centro del bersaglio. Buck, Rigel, e il nano dovettero farsi dare un arco in prestito dalle armerie reali, poiché non ne possedevano uno, e vista la scarsa esperienza non riuscirono ad ottenere un punteggio molto alto, ma comunque sufficiente a superare anche la seconda

prova; l'umano era un tiratore discreto, mentre lo gnomo, l'elfo e il mezzelfo guadagnarono il maggior numero di punti. Nessuno dei concorrenti fu eliminato, poiché tutti e sette avevano dimostrato l'abilità minima richiesta per un cavaliere.

La terza prova era la più pericolosa, ma anche quella che avrebbe avuto più importanza nel valutare l'abilità dei contendenti: un combattimento all'ultimo sangue contro delle creature selvatiche appositamente catturate.

«Chi di voi non si ritiene all'altezza della prova è legittimato a lasciare l'arena senza disonore», precisò il Pastore. «Naturalmente non siete gladiatori, bensì liberi concorrenti. Ricordate però che i compiti di un cavaliere sono spesso rischiosi, perciò dovrete necessariamente superare questa prova per servire Monmurg come miei paladini».

Nessuno si tirò indietro. I partecipanti rimasti strinsero le else delle loro spade tra le mani, pronti ad affrontare le bestie che entro breve avrebbero fatto il loro ingresso nell'arena. Tre cancelli chiudevano l'uscita di cunicoli bui che si affacciavano su un lato dell'arena, e dalle gallerie si sentiva già provenire il fetore di carogna dei mostri.

«Penso che abbiano catturato qualcosa nel cimitero» disse Gybir ai suoi compagni.

«Qualora sì fosse – commentò Rigel – auguro allo spirto vostro di non aver responsabilità in tal presenza».

Si aprì il primo cancello, quello centrale dei tre che si trovavano nell'arena. Dal buio uscì lentamente uno gnoll, una creatura umanoide leggermente più alta di un uomo, dalla pelle bigia ricoperta di pelliccia e la testa simile a quella di una iena, con una criniera fulva e armato di mazza e scudo. Accanto al grosso umanoide sbucarono due ghoul, seguiti da un ghast; queste creature corrotte avevano un aspetto in parte umanoide, ma le loro carni marce e decadenti erano tirate intorno alle ossa; erano quasi del tutto glabre, e avevano denti aguzzi da bestia carnivora, con occhi brillanti come tizzoni ardenti all'interno di orbite vuote. I ghoul erano non morti simili agli zombi, ma molto più forti e intelligenti, che infestavano cimiteri, i campi di battaglia e altri luoghi pieni delle carcasse di cui si nutrivano, o comunque in qualsiasi luogo li attirasse il tanfo della morte, pronte a divorare vittime incaute. Si diceva che i ghoul fossero creati alla morte di un uomo o una donna che bramasse il sapore della carne; poteva trattarsi solo di un racconto, ma avrebbe spiegato il disgustoso comportamento di questi non morti antropofagi; alcuni credevano invece che chiunque conducesse una vita estremamente risoluta e malvagia corresse il rischio di diventare un ghoul. La trasformazione da esseri viventi a orribili creature della notte devastava le loro menti rendendoli astuti e feroci, ma ciò che creava maggior ribrezzo nei confronti dei ghoul e dei ghast, questi molto più letali e intelligenti, era la pestilenza nota come *febbre del ghoul*, che trasmettevano mordendo la preda e che se non adeguatamente curata rischiava di far morire la vittima e di farla risvegliare a sua volta sotto forma di ghoul.

Rigel si lanciò subito contro uno dei due non morti minori, mentre l'altro umano e il nano si accanirono sul ghast. Gybir mirò all'altro ghoul, forte della sua conoscenza dei non morti e dei rispettivi punti deboli. Dato che non rimaneva altro, Barandraug attaccò lo gnoll assieme al violento e inarrestabile mezz'orco Buck, ma poiché sembrava che questo se la cavasse benissimo anche da solo, il druido in un secondo momento deviò le sue frecce contro lo stesso bersaglio del mezzelfo. Il ghoul bersagliato dai due incantatori elfici cadde molto pre-

sto, mentre Rigel dovette affondare qualche altro colpo prima di abbattere il suo bersaglio. Buck invece era praticamente entrato in lotta a mani nude contro l'umanoide selvatico, usando la sua doppia ascia solo per parare i colpi dello gnoll; alla fine riuscì a saltargli sulle spalle, aggrappandosi al collo dello gnoll usando la sua ascia orchesca come giogo. Era evidente che si stava divertendo, dato che in quella posizione avrebbe potuto finire lo gnoll con un colpo solo. E fu quello che effettivamente fece, quando si accorse che l'altro concorrente umano era da solo contro il non morto più forte, il ghast, mentre il nano era stato sbattuto a terra. Buck impugnò una piccola accetta che teneva alla cintura e la piantò nella testa dello gnoll; non contenti, Gybir e Barandraug trafissero l'avversario del mezz'orco con la katana e la scimitarra. Buck raggiunse poi il guerriero umano per prestargli aiuto, ma era troppo tardi: morso dal ghast, il guerriero era caduto a terra, paralizzato dalle tossine della creatura, e il mostro ebbe così la possibilità di assalirlo al collo e ucciderlo definitivamente. Il non morto non ebbe però modo di godere della propria vittoria, perché gli altri concorrenti gli si gettarono contro e lo fecero letteralmente a pezzi.

Sconfitto il ghast, il guerriero nanico si avvicinò al corpo dell'umano per valutarne le condizioni, ma improvvisamente l'umano aprì gli occhi, ora brillanti di un rosso spettrale, e il nano per la sorpresa non riuscì ad allontanarsi in tempo per evitare il morso del morto vivente. I denti già aguzzi del nuovo ghoul dilaniarono il ventre del nano, e la creatura si nutrì dei suoi intestini come un poppante al primo pasto.

Un predatore particolarmente potente, e una preda particolarmente predisposta, pensò Gybir, nel constatare la precoce trasformazione in ghoul dell'umano ucciso. Gli aspiranti cavalieri rimasti indietreggiarono, brandendo le armi davanti a loro. La creatura attaccò, rapida come un ghoul, possente come un umano, i cui muscoli non si erano ancora avvizziti. Il gruppo menò fendenti e mazzate contro il nuovo avversario, ma questi era protetto da armatura e scudo, e perciò assai meno vulnerabile delle comuni bestie non morte. Rigel gli si parò davanti, ma fu spinto via dalla furia del mostro; uguale fu la sorte di Buck e Barandraug , gettati a terra dalla creatura che ora puntava verso Gybir. Il mezzelfo rimase immobile, con Hoder fermo sulla sua spalla e il ghoul a poche braccia da lui; mentre il non morto si avvicinava correndo su quattro zampe, il negromante sfilò una freccia dalla faretra, la incoccò nell'arco di sua madre e sollevò l'arma in direzione del nemico, poi aspettò. Il ghoul si avvicinava sempre più velocemente, ma Gybir aspettò. Il Pastore, con le mani nei capelli, pregava che quell'evento, che inizialmente avrebbe dovuto conferirgli prestigio, fosse solo un incubo, frutto di un vino troppo forte bevuto durante un banchetto. Gybir rilasciò la corda, e la freccia viaggiò per poco meno di un braccio prima di attraversare il setto nasale del guerriero ghoul, uccidendolo sul colpo.

Il torneo si era concluso con la vittoria dell'unica squadra rimasta. Dapprima Rigel era convinto che il sovrano avrebbe dovuto scegliere tra Gybir o la squadra composta dall'elfo, il mezz'orco e l'umano, e fu perciò stupito quando scoprì che tutti i quattro concorrenti risultavano iscritti come un'unica squadra; al momento di iscriversi al torneo, infatti, Gybir aveva persuaso uno degli addetti ad inserirlo nella squadra di Rigel, portando come testimone una sentinella delle porte che aveva visto i quattro concorrenti entrare in città assieme. L'umano

fu ancor più turbato dalla situazione, chiedendosi quali fossero le intenzioni del negromante; ai vincitori fu concesso del tempo per pulirsi e rifocillarsi prima di incontrare il re, e Rigel ne approfittò per interrogare il mezzelfo.

«Mi serve il vostro aiuto» rispose Gybir alle richieste di spiegazioni. «La forza che ha attaccato il mio santuario potrebbe non coinvolgere soltanto noi negromanti, ma anche i Possedimenti dei Principi del Mare. Vincendo il torneo avrei avuto accesso a un luogo di osservazione privilegiato, ma devo anche poter lavorare con persone che conosco, e non meno importante è il fatto che vi devo il favore di avermi accompagnato fin qui».

Rigel trovò le motivazioni del mezzelfo abbastanza convincenti, mentre Barandraug e Buck non avevano mai avuto nulla in contrario al ritorno di Gybir.

«Curatevi di non generar guai» avvisò l'umano.

Circa un'ora dopo la fine del torneo, Corwyn Ormund Bersalles ricevette i quattro aspiranti cavalieri nei suoi quartieri privati. Il sovrano era un uomo di mezza età non molto alto, dalla folta barba grigia e riccia e i capelli raccolti in una coda dietro alla nuca, con la pelle scura e scavata dalle innumerevoli rughe: era un tipico uomo di mare, che aveva sicuramente trascorso gli anni della giovinezza a bordo di un veliero, ma che ormai la gotta stava costringendo ad un trono straripante di cuscini e larghe vesti di lino; nonostante ciò aveva un sorriso quasi beato impresso in viso, di chi ogni giorno riceve più buone che cattive notizie. Si congratulò immediatamente con i vincitori per l'abilità dimostrata, e disse loro che la nomina sarebbe sopraggiunta molto presto.

«È però necessario che affrontiate un'ultima prova – aggiunse il Pastore – prima di conferirvi il premio che meritate, e questa volta sarà sul campo di battaglia vero e proprio. C'è un mago che mi ha sottratto un cimelio di famiglia, per me molto importante, e che intendo riavere indietro; conosco la zona in cui dovrebbe nascondersi, ma il punto esatto mi è tuttora sconosciuto. Tornate indietro con tale cimelio, e sarete immediatamente fatti cavalieri». Rigel, Gybir e Barandraug erano seduti su tre comodi sgabelli di fronte al trono, mentre Buck, poco accorto nei modi di corte, se ne stava in un angolo dove era appena visibile al sovrano. L'idea di diventare cavaliere e di servire un sovrano non gli piaceva affatto, e nemmeno al Pastore e ai suoi cortigiani la cosa andava a genio.

«Maestà – disse Rigel per smorzare la tensione provocata dalla presenza del mezz'orco – siamo onorati di poter servire la signoria vostra, ma vorremmo conoscere qual genere di manufatto dovremmo ritrovare, se a noi è lecito, sicché lo possiamo ritrovare con maggiorato grado di successo». Il linguaggio ricercato di Rigel faceva molto piacere al re, che rispose sorridendo.

«Si tratta di un oggetto molto comune: una chiave in acciaio con i denti che formano un triangolo e l'impugnatura a forma di rombo. Di scarso valore materiale, ma di grande importanza simbolica per la casa regnante di Monmurg».

«Perché mai un mago dovrebbe rubare una chiave? Apre una porta segreta o uno scrigno pieno d'oro?», chiese il druido.

«Non dà accesso a nulla di importante. Probabilmente il mago ritiene che la chiave sia dotata di qualche potere, forse a causa della sua particolare simbologia».

«Quale simbologia?» chiese il negromante, la cui vera identità non era ancora nota ad altri che ai suoi compagni.

«La chiave ha incastonata una formella in argento con raffigurati un'ala di aquila e una di pipistrello, nulla di più».

«Spesso sono gli oggetti più semplici e innocui a nascondere il maggiore potere, maestà – commentò Gybir – e quel mago forse conosce qualcosa di cui voi potreste non essere al corrente, o di cui non intendete parlarci». Rigel si agitò nel sentire le provocazioni del mezzelfo.

«Un cavaliere degno di tal nome conosce il momento in cui deve rispettar la riservatezza del proprio signore» disse il paladino, colpendo Gybir con una gomitata, poi si rivolse al re. «Null'altro dovete a noi comunicare, maestà: partiremo immediatamente alla cerca della chiave».

Il Pastore di Monmurg donò un'abbondante somma di denaro ai membri del gruppo, affinché potessero procurarsi gli equipaggiamenti necessari per il viaggio, e mise a disposizione un giovane cavallo per ciascuno dei vincitori, più una mula, Brenta, per trasportare i bagagli. Al momento di partire, Buck era il più felice dei quattro compagni, ansioso di cavalcare verso le terre selvagge a sud, verso le ribollenti vette delle Fornaci Infernali e lontano da nobili e cavalieri; tutto l'entusiasmo del mezz'orco per il torneo era stato infatti mortificato dall'incontro con Bersalles e dalla permanenza, seppur breve, in città.

«Ebbene, pare che sì eterogenea schiera abbia da esser unita ancora per un po'», disse Rigel dopo aver montato il suo cavallo, un sauro avelignese di nome Ginnal.

«Così avrete modo di spiegarci come mai un così rispettabile cavaliere sia amico di un mezz'orco delle montagne, ser», rispose provocatorio Gybir.

III – i githyanki

Il viaggio avrebbe richiesto al gruppo circa una settimana per raggiungere la loro prima meta; Corwyn Ormund Bersalles aveva suggerito di trovare il villaggio di Sgolter, in cui si incappava lungo la Via Meridionale una volta superato il promontorio di Porto Toli: in passato gli abitanti del villaggio avevano avuto a che fare con diversi maghi, e probabilmente essi avrebbero potuto fornire qualche informazione al gruppo. Un'ampia strada in terra battuta iniziava dalla porta meridionale di Monmurg portandosi verso Hokar, una grande città che sorgeva ai piedi delle montagne, diverse leghe a sudovest di Monmurg; sebbene i Possedimenti dei Principi del Mare non fossero rinomati per la produzione di materie prime pregiate, quanto potevano invece esserlo le signorie di Urnst o Ratik, la pesca e il commercio via mare erano comunque fiorenti lungo le coste, e con i proventi commerciali era stato possibile costruire una rete stradale per collegare le più importanti città dei Possedimenti. Le strade non erano lastricate, ma i vecchi sentieri erano stati allargati e spianati, permettendo il passaggio di due carri affiancati, e molti alberi sui bordi della via erano stati abbattuti, per ridurre i possibili nascondigli di briganti.

La Via Meridionale era ancora molto affollata nei giorni che seguirono il torneo di Monmurg, poiché la Festa del Raccolto si sarebbe protratta per altri cinque giorni, e pochi erano quelli che rimanevano nel proprio campo a lavorare. Rigel non ne fu molto preoccupato, giacché la sola compagnia dei tre vincitori che lo accompagnavano sarebbe stata per lui un po' stressante, ma non ne fece parola con i suoi compagni.

«Gioite nell'assistere che tali e tanti viaggiatori ci affiancano sulla nostra via medesima – disse invece l'umano ai suoi compagni – imperciocché, se realmente saremo creati cavalieri, molti doveri affidati a noi dal Pastore dei Principi apparirà simile a questo che ora compiamo, e tuttavia maggiormente ardui e segreti, tali da imporci di percorrere tragitti secondari, lontano da occhi malevoli».

«Sembrate esperto di strade e avventure, ser Brancaleone» osservò Gybir, per stimolarlo a raccontare di più sul suo conto.

«Invero i Brancaleone son una nobile schiatta del settentrione, da sempre dedita a onorevoli servigi presso degni sovrani. Molto vagai per le terre da Bissel fin qui, in cerca della mia fortuna come cavaliere, e molta fu l'esperienza che acquisii nelle mie avventure».

«E per quale ragione voi e il mezz'orco vi conoscete?» chiese ancora il negromante.

«Accadde nello svolgimento di una mia mansione, quando liberai una contrada da taluni infestanti».

«Sì – aggiunse Buck – c'erano tanti goblin che andavano nelle campagne. Rigel voleva aiutare contadini per scacciare goblin, e io visto lui picchiava goblin, così anch'io picchiato goblin, perché mi piace sentire quando urlano e muoiono».

«Al di sopra dei personali interessi, l'aiuto del mezzo-orco si rivelò provvidenziale per l'allontanamento dei parassiti, e personalmente ammirai la nobile generosità di tanto improbabile essere». Il mezz'orco rise divertito, convinto che anche le ultime parole dell'umano fossero un complimento.

«Sarà anche un buon uccisore di goblin, ma io non mi fido del mezz'orco» sussurrò Barandraug al mezzoumano.

Rigel aveva con sé una spada molto bella, che rispecchiava la luce del sole come una gemma ed era riposta in un fodero pregiato decorato con fili d'oro; l'elsa era di metallo con numerose decorazioni in acquaforte, e la guardia era scolpita a prendere la forma di due ali di cigno, mentre appena prima del forte della lama era incastonata una perla perfetta. Da quando il gruppo era partito dalla locanda, cinque giorni addietro, ogni volta prima di coricarsi Rigel puliva e lucidava la propria spada con la stessa cura che Gybir riponeva nella conservazione della sua katana, tanto che una sera il mezzelfo lo interrogò su quella splendida arma.

«Il nome suo è Alastella. Trattasi d'un cimelio della mia famiglia, tramandato d padre in primogenito. I più antichi uomini nei Brancaleone tramandano di come in remoto tempo Alastella fosse benedetta da magiche proprietà, tuttavia oramai ella pare essere solamente bella a vedersi, e nondimeno l'acciaio suo è integro qual fosse uscita poc'anzi dalla fucina».

Dopo circa cento miglia da Monmurg, la strada che i quattro percorrevano si portava molto vicina alla costa, spostandosi verso est per seguire il profilo di un promontorio sulla cui punta sorgeva la città di Porto Toli. Seguire una tale deviazione, anche tenendo conto del traffico, avrebbe richiesto due giorni di viaggio in più, ma i membri della compagnia, in particolare Rigel e Gybir, avevano intenzione di portare a compimento la missione per il Pastore il più velocemente possibile. Esisteva una strada secondaria, meno ampia e più tortuosa, che si separava dal sentiero principale per dirigersi direttamente a sud, tagliando la base del promontorio e ricongiungendosi alla via maestra dopo circa trenta miglia; il gruppo scelse di percorrere la scorciatoia, poiché nulla potevano trovare di interessante a Porto Toli, e l'arrivo della bella stagione rendeva anche piacevole dormire all'aperto.

Il sentiero si innalzava leggermente rispetto alla via principale, ed era fiancheggiato da arbusti e piccoli pini marittimi; in certi casi era possibile sporgersi verso il mare e scorgere la città di Porto Toli più in basso, e dopo pochi minuti di cammino lungo il sentiero tutti i carri e i viandanti si dileguarono, diretti al promontorio, e con essi portarono via la confusione e il rumore. Gli incantatori elfici, più dei due guerrieri, trovarono molto gradevole la calma del sentiero che stavano percorrendo, ed espansero le loro sensazioni per fonderle con la natura circostante, purificando la loro mente. Gybir Liadon, in particolare, ebbe la possibilità di apprezzare per la prima volta il sole e il mondo esterno, in sella al suo cavallo, un quarter roano rosso, e per questo non affaticato dal cammino, com'era invece successo nei giorni precedenti. Anche Barandraug provò per la prima volta una cavalcata vera e propria montando in sella a Suhen, una femmina di criollo dal manto roano chiazzato di bianco; la sua affinità per gli ani-

mali gli consentì di imparare subito a tenere un cavallo, e sia l'elfo che l'animale trovarono piacevole quella convivenza.

Dopo alcune ore di cammino le meditazioni di Gybir e Barandraug furono interrotte dai rumori di un combattimento: frecce scoccate, incrocio di spade e grida di dolore. Gli aspiranti paladini, incitati da Rigel, spronarono i cavalli a portarli oltre una curva del sentiero, per scoprire un carro di mercanti circondato da banditi. Evidentemente i proprietari del carro avevano avuto la stessa idea della compagnia, ma non erano stati molto fortunati: delle piccole buche nascoste avevano danneggiato le ruote del carro, che era così rimasto intrappolato lungo la strada in balìa dei predoni. Un mercante giaceva a terra morto, colpito da diverse frecce, mentre altri due ancora vivi stavano sul carro difendendosi con dei bastoni, tuttavia uno di essi era ferito, e comunque entrambi non sembravano abili combattenti. Rigel sopraggiunse con Alastella sguainata e cercò di intimorire i banditi.

«Voi, v'incito a deporre al suolo l'armi vostre e ad arrendervi. Siam servitori del principe, e non garantiamo tolleranza verso i malfattori!». Come risposta, Rigel ricevette una freccia in pieno petto, fortunatamente bloccata dal suo solido giaco di maglia, ma abbastanza veloce da disarcionarlo da cavallo. Buck, senza che il suo amico suggerisse nulla, saltò oltre la testa della sua grossa cavalcatura e corse letteralmente addosso ai banditi, assalendo l'arciere che aveva colpito Rigel. Gybir e Barandraug impugnarono l'arco e iniziarono a far piovere frecce sui banditi, allontanando la loro attenzione dai due mercanti; intanto Rigel si era rialzato, e dopo aver rimosso la freccia dagli anelli metallici della sua cotta di maglia caricò il capo dei banditi, trovando pane per i suoi denti e acciaio per la sua spada: non si trattava di un qualunque brigante, e lo si capiva dalla sua armatura e dalla sua finezza con la spada; probabilmente si trattava di un reduce delle guerre che si era dato al brigantaggio. Rigel e il capo dei banditi incrociavano abilmente le lame, e nella strada il cozzare metallico sovrastava i comuni suoni del bosco. Approfittando dello scompiglio creato dall'arrivo del gruppo, uno dei due mercanti balzò giù dal carro con un bastone in mano per attaccare alle spalle un bandito, ma questi si voltò di scatto e lo colpì brutalmente con una spada corta, togliendogli la vita all'istante. Oltraggiato in tal modo, l'uomo raggiunse l'altro mercante e, dopo averlo violentemente trascinato giù, gli perforò il petto con una stoccata.

Il mezz'orco, per quanto brutale, non gradì affatto quell'azione sovversiva nei confronti di un indifeso, perciò si liberò dei due banditi che lo incalzavano e si diresse verso il carro per soccorrere il mercante, ma una raffica di frecce lo costrinse ad arretrare; il mezz'orco impugnò allora una piccola ascia e la lanciò contro l'arciere, uccidendolo.

Rimanevano ancora tre banditi: Barandraug sguainò la sua scimitarra e ne affrontò uno fiancheggiato dal suo lupo e dal mezz'orco, mentre Gybir raggiunse Rigel con la katana già in pugno e prestò aiuto all'umano. Il capo dei banditi si trovò a dover combattere su due fronti, parando i colpi di uno con lo scudo e deviando quelli dell'altro con la spada, ma incalzato dai due avversari alla fine cedette, cadendo sotto un affondo di Rigel.

L'umano si voltò verso il suo compagno mezzelfo per ringraziarlo dell'aiuto, ma si accorse subito che i pantaloni di bruna stoffa di Gybir erano macchiati di sangue scuro, con una freccia conficcata nella coscia del negromante. Gybir non volle accettare cure da parte dei

compagni, ma si avviò zoppicante verso il mercante ferito; questo sputava sangue misto a schiuma, e tossiva in continuazione; a giudicare dalla posizione della ferita, il negromante ritenne che il colpo avesse perforato un polmone all'uomo, il quale sarebbe morto nel giro di due minuti. Il mezzelfo era ferito alla gamba sinistra, ma non intendeva impiegare la sua energia per guarire sé stesso: impose la mano sopra il petto della vittima e concentrò il potere derivatogli dal Piano dell'Energia Negativa per ricostruire i tessuti squarciati del polmone, i muscoli e la pelle dell'uomo steso e agonizzante; non aveva mai effettuato un incantesimo tanto arduo e mirato, abituato soltanto a guarire alcuni graffi e piccole ustioni di laboratorio su sé stesso, e occasionalmente su Kaya. Focalizzò la ferita come punto fondamentale su cui convogliare l'energia, e lasciò che lentamente il potere scivolasse lungo il suo braccio e si trasferisse al corpo del ferito: i tessuti cominciarono gradualmente a rigenerarsi, mentre Gybir impiegava tutte le sue forze per mantenere la concentrazione sul suo compito, nonostante le fitte alla testa si facessero sempre più penetranti; infatti il controllo di un incantesimo così complesso non era per nulla da poco, e la sua capacità di incanalare l'energia negativa non era ancora molto fine, a tal punto che per riuscire dovette sacrificare parte della sua energia spirituale. Poi cedette.

Luccicava nel buio, come un sorriso deviato di un'entità maligna, velata dal colore che scorreva nelle sue vene.
Una lama ricurva, simile a quella che possedeva. Era perfettamente lucida, eppure sapeva che stava gocciolando.
Non acqua. Non fango.
Sangue.
Tranquillità. Ma provava lo stesso una grande inquietudine.
Un'opprimente inquietudine.

«Mezzoumano, sei ancora vivo?».

Gybir grugnì qualcosa nella Lingua dei Morti, suscitando l'ilarità di Hoder, poi mise a fuoco la sua vista. Era sera; si trovava sdraiato vicino al fuoco, su un giaciglio di foglie, con i suoi compagni di viaggio seduti lì attorno. Rigel scrutava la notte, assorto nelle proprie meditazioni; Buck arrostiva un cinghiale sul fuoco e Barandraug stava osservando il mezzelfo, con il lupo accucciato a terra vicino a lui.

«Non presumere di conoscere la morte meglio di un negromante, druido». Gybir si alzò, mettendosi seduto, e fu allora che sentì la ferita bruciare: la sua gamba era stata medicata e fasciata, ma il mezzelfo avrebbe zoppicato per un po' di giorni prima di guarire completamente.

«Cos'è successo?».

Barandraug spiegò che dopo lo scontro con i banditi il gruppo non si era spostato dal sentiero, ma si erano fermati per medicare le proprie ferite e recuperare le forze, poi avevano seppellito i corpi dei banditi e dei mercanti morti; infine, poiché una volta finito il lavoro il sole stava già calando e Gybir era ancora privo di sensi, i suoi compagni avevano deciso di trascorrere lì anche la notte. Il mezzelfo chiese allora notizie del mercante, e Rigel lo informò con gioia del suo successo: il mercante soccorso da Gybir era salvo, e si era unito a un gruppo di

raminghi provenienti da Hokar per recarsi in una città vicina.

«In sincerità debbo formular le mie maggiori congratulazioni per il vostro nobil gesto» disse Rigel. «Senza dubbio alcuno la vostra reputazione nei confronti miei migliorò. Aggiungo inoltre che il mercante ci lasciò qual dono una modesta quantità di danaro e ottimi cibi pel nostro viaggio».

Una volta ripreso il viaggio e percorso tutto il sentiero, il gruppo raggiunse il paese di Sgolter, ove furono accolti calorosamente e fu offerto loro un buon pasto e della birra. Il villaggio sorgeva sul lato di una collina vicino alla Via Meridionale, sulla riva di un ruscello che scendeva dai monti a sud e proseguiva fino al Mare Azzurro, a un paio di miglia dal paese verso levante. Hokar era poco lontana, a circa tre giorni di viaggio, e alle spalle di Sgolter si innalzavano alte colline, propaggini sudorientali delle Fornaci Infernali.

I quattro peculiari avventurieri esposero la loro questione al capo del villaggio, descrivendo l'oggetto che stavano cercando e chiedendo se qualcuno nel villaggio avesse delle informazioni.

«Non è passato nessun mago da queste parti – disse il governatore della cittadina – ma alcuni cacciatori hanno visto un uomo vestito con una tunica viola e rossa percorrere la strada maestra verso sudovest. Se non sbaglio Hermann, uno dei cacciatori, ha detto che quel mago aveva al collo un pendaglio simile a una chiave».

Rigel chiese che Hermann fosse chiamato presso di loro, e fu quindi descritto al cacciatore l'aspetto della chiave del Pastore; l'uomo confermò di avere visto l'oggetto al collo del mago, che lo portava come un trofeo. Il cacciatore raccontò che l'incantatore era accompagnato da strane creature armate di spada, simili a donne dalle fattezze mostruose, e che quindi, incuriosito, aveva seguito da lontano il gruppo; probabilmente il mago e il suo seguito si erano mossi lungo la Via Meridionale, ma sempre procedendo tra gli alberi ai lati della strada per evitare di essere visti.

Gli aspiranti cavalieri ringraziarono gli abitanti di Sgolter e trascorsero la notte nella piccola locanda del villaggio, quindi ripartirono il giorno successivo lungo la loro via. Cavalcarono per un altro giorno, pattugliando i lati della strada alla ricerca del mago, e alla sera si fermarono in una radura poco lontana dalla pista, dove questa attraversava un piccolo bosco.

Durante la sera, Rigel iniziò a fantasticare sulla sua ormai prossima nomina a cavaliere, certo di trovare il mago e di sconfiggerlo, e chiedendosi quali altri emozionanti compiti il Pastore gli avrebbe assegnato, ma Gybir lo zittì bruscamente a metà del discorso; parlò con Hoder nella lingua del Piano delle Ombre, e indicò una fitta siepe al limite della radura. Improvvisamente le foglie si mossero e Barandraug, servendosi della propria magia, ordinò ai rami delle piante di intrappolare chi si nascondeva al loro interno; giunsero allora grida selvagge dal cespuglio, e Rigel si avvicinò con Buck e una torcia per osservare la spia: immobilizzata tra i rami c'era un'umanoide alta e magra, con la pelle ruvida e gialla e capelli neri raccolti in due code; i suoi occhi avevano riflessi sinistri, e le orecchie erano a punta come quelle di un elfo.

«Che è quella?» chiese Buck. Rigel spiegò che si trattava di una githyanki, un individuo appartenente a un'antica stirpe di creature simili agli umani che risiedevano sul Piano Astrale; erano esseri che dedicavano tutta la loro esistenza alla guerra e al combattimento, caratteriz-

zati da uno stile di vita tipico di una casta militare.

«Di tal creatura potrebbero presenziare suoi simili – aggiunse il Brancaleone – giacché sovente essi muovono in gruppo».

Trascorsero pochi secondi prima che un'innaturale folata di vento togliesse ossigeno al fuoco, come se l'avesse generata uno stregone, lasciando che le tenebre si diffondessero in assenza di fiamme e luna. Hoder, dalla spalla del suo padrone, gli sussurrò nella sorda Lingua dei Morti che c'era qualcuno che si muoveva nella radura; il mezzelfo non era più abituato al buio, quindi dovette lanciare un incantesimo sul suo arco perché risplendesse come una torcia: altre sette githyanki femmine stavano circondando il gruppo, pronte ad attaccare. Barandraug accese un'altra torcia magica, e con l'arco già in pugno e la freccia incoccata colpì una delle umanoidi; ugualmente Gybir tentò di allontanare le creature bersagliandole con delle frecce, ma le githyanki erano agili, e i loro movimenti imprevedibili. Anche Rigel e Buck si fecero avanti, brandendo le loro armi e affrontando coraggiosamente le creature. Barandraug ordinò al suo lupo di attaccare, e con una forza straordinaria l'animale si gettò alla carica contro le githyanki, schivando i loro colpi di spada e trascinandole a terra. Due githyanki raggiunsero Gybir, che a causa della ferita non poté indietreggiare velocemente; il mezzelfo stordì una delle due con un colpo del suo arco, ma l'altra afferrò l'estremità dell'arma e buttò Gybir a terra. La githyanki si preparò a colpire il suo nemico supino, ma rotolando velocemente il mezzelfo si rialzò con la katana sguainata e rispose ai colpi dell'avversaria; questa era più forte e più alta del negromante, ma lo stregone ricorse alla magia per ridurre questo vantaggio: un freddo raggio di debole oscurità promanò dalla mano del mezzelfo e colpì la githyanki, che improvvisamente si sentì immiserita e debole; in aiuto di Gybir corse poi il lupo, e i due non ebbero difficoltà a sconfiggere la creatura umanoide. Buck e Rigel si liberarono delle ultime guerriere e riconquistarono la loro "preda"; soltanto una riuscì a sfuggire alle lame degli avversari e a scappare nel bosco. Gybir provò a fermarla con una freccia, ma il bersaglio si trovava ormai fuori dal cono di luce magica, e Rigel si lanciò allora all'inseguimento nel buio, tuttavia fatti pochi passi si accorse di non sentire più nemmeno un rumore.

Infame, pensò il guerriero, ma subito udì un fruscio di foglie provenire dal basso. Chiamò il negromante affinché portasse con sé una torcia; Rigel spostò quindi l'arbusto da cui aveva sentito il suono e trovò un varco nel terreno, una sorta di botola che dava accesso a un profondo cunicolo sotterraneo.

«Vi è possibilità che si tratti dell'ingresso all'antro del mago?».

«Non lo escluderei, ser, anche se la possibilità che abbiamo trovato per caso ciò che cercavamo mi sembra abbastanza remota. Tuttavia questi esseri umanoidi non sono molto comuni nel nostro mondo, e molto probabilmente si tratta delle viventi descritte da Hermann, il che è invece favorevole alla vostra ipotesi».

«Beh – suggerì Barandraug – perché non interroghiamo questa tipa? Giusto per essere sicuri di non infilarci in una tana di conigli».

I suoi compagni furono concordi con la proposta del druido, e dopo aver riacceso il fuoco, si sistemarono attorno alla prigioniera; in un primo momento questa finse di non capire la lingua Comune, ma si tradì quando farfugliò una minaccia in Draconico, la lingua dei draghi: Gybir conosceva, infatti, quella lingua, essendo sempre stato appassionato dai draghi, e iniziò a chiederle notizie sulle sue compagne parlando in Draconico, ma la githyanki continuava a

essere reticente, fatta eccezione per qualche bestemmia. Buck suggerì di provocarle qualche ustione sul viso con un ferro rovente, sperando che il dolore le sciogliesse la lingua, ma il negromante non era dello stesso parere.

«Ho l'impressione che questa vivente sia stata addestrata alla disciplina e al dolore sin dalla nascita, e che qualche bruciatura sul viso non la disturbi più dell'esecuzione di un tatuaggio per una persona comune. Ma penso di sapere a cosa tengono questi viventi, anche più della loro incolumità». Gybir prese la grande spada d'argento che la githyanki aveva con se al momento della cattura e ne pose la lama sul fuoco vivo; in poco tempo il metallo si sarebbe rovinato, e la prigioniera cedette molto presto alle pretese dei suoi nemici. Disse in lingua Comune che, sì, quello che avevano trovato gli avventurieri era l'ingresso a una grotta sotterranea dove si nascondeva un mago che possedeva una chiave particolare, ma detto questo i quattro compagni non riuscirono a cavarle fuori nient'altro, anche minacciandola di fondere la spada e di distruggerla; sembrava che la guerriera, dopo aver parlato, si fosse accorta troppo tardi del danno causato al suo padrone, e che per questo la reputazione che la githyanki aveva di sé fosse scemata del tutto, tanto da farle perdere interesse per il suo stesso rango.

«È palesemente manifesto che grande importanza tali esseri attribuiscono al rispetto delle regole, e la violazione di queste può estrinsecarsi nella loro concezione del mondo in un drastico annullamento dell'onore individuale».

«Ciononostante – rispose Gybir – abbiamo ottenuto l'informazione di cui necessitavamo, ma prima di entrare nella grotta sarà meglio riordinare il campo e mettere al sicuro i cavalli».

«Invero non conosco quale linea di condotta adottare nei confronti della femmina catturata e tuttora allacciata dai fuscelli».

Gybir sorrise maliziosamente, e tornando verso il fuoco ordinò a Buck di scavare una buca larga tre piedi e profonda un braccio, mentre gli altri due avrebbero sistemato i bagagli e legato i cavalli e la mula a un albero.

«Scusa, mago, perché io scava buco?» chiese Buck dopo aver iniziato il lavoro.

«*Stregone*… i maghi non hanno poteri innati come noi» lo corresse Gybir, senza però rispondere alla domanda del mezz'orco; si avvicinò invece allo scavo studiandone la profondità.

«Può andare – commentò – ora fatti aiutare da ser Brancaleone e gettaci dentro la vivente, dopo averla opportunamente legata».

«Stregone necromantico, non arbitrate forse opportuno che una sì fatta compagnia abbia d'essere amministrata da un messere, il qual sono io stesso, e pertanto non ritenete forse che non sia di vostra parte conveniente impartir comandi?».

«Non metto in dubbio, ser Brancaleone, la vostra autorità e il vostro ruolo quale capo del gruppo, ma non ritenete voi forse che il modo migliore di lasciare questa vivente senza possibilità di fuga sia seppellirla fino al collo? Se avete un'idea migliore, come legarla a un albero o portarcela dietro come prigioniero, intercederò, credetemi; non dimenticate però che sarà assai probabile che si tratti di una servitrice del mago che cerchiamo».

Rigel sbuffò e afferrò la prigioniera githyanki legandole mani e piedi, e assieme a Buck la infilò nella fossa, per poi ricoprirla di terra lasciandola completamente immobilizzata, con soltanto il capo fuori dal terreno. Barandraug ebbe la buona idea di imbavagliare la githyanki, poiché sembrava impossibile farla smettere di imprecare.

«In ogni qual modo – commentò Rigel, rivolgendosi al negromante – semmai avrete in futuro ulteriori pensieri utili alla compagnia, sarete cortesemente pregato di suggerirle dapprima e attenderne il successivo vaglio da nostra parte. Ora – annunciò poi a tutti i compagni – imperciocché ciascuna cosa è predisposta ordinatamente, ritengo che voi tre vi accingiate a fare il vostro ingresso nell'antro al *mio* seguito, seguendo le *mie* indicazioni nell'intento di trovare e catturare il famigerato mago».

Gybir annuì.

IV – la grotta

Gallerie e sotterranei erano uno degli argomenti di discussione preferiti dagli avventurieri che si incontravano nelle taverne per raccontare le loro imprese. I goblin, gli orchi e numerosi non morti trovavano rifugio nei cunicoli dentro le montagne o nei sotterranei delle grandi città, e molti erano i draghi che accumulavano le loro ricchezze in tane scavate nella roccia o sotto il terreno.

Rigel il Brancaleone dava ai suoi compagni l'impressione di aver già affrontato i pericoli di un covo sotterraneo di mostri, e nessuno obiettò al suo desiderio di addentarsi per primo nella grotta dei githyanki. Sotto un arbusto era nascosta una botola di metallo, che chiudeva lo sbocco di un camino buio e stretto che poteva essere attraversato tramite una scala, ma non potendo reggere in mano una torcia, Rigel ignorò l'effettiva profondità del pozzo fino a quando non ne raggiunse il fondo; l'umano accese allora una torcia mentre i suoi compagni scendevano nel sottosuolo. Il lupo non poteva sicuramente scendere una scala a pioli, ed era talmente grosso e pesante che nemmeno Buck avrebbe potuto reggerlo con una mano soltanto, perciò Barandraug decise di lasciarlo in superficie, affinché rimanesse di guardia ai cavalli e a Brenta, la mula.

«Mi auguro di non trovare cinque carcasse spolpate al nostro ritorno», mormorò Gybir, ma il druido, che aveva ormai capito la differenza tra un negromante e un semplice stregone, rispose a tono.

«Nel qual caso mi augurerò di non vederle resuscitare».

«Cessate orsù d'inimicarvi voi stessi, ché il risico d'esser svelati è assai grave» li riprese il paladino, guardandosi attorno nel buio alla ricerca di qualche punto di riferimento.

Quando i quattro avventurieri ebbero raggiunto il fondo del camino e acceso altre torce, riuscirono finalmente a vedere attorno a sé e a capire di trovarsi in una stanza dalla pianta irregolare, con le pareti di umide pietre ricoperte di muschio grigio. Sul lato opposto alla scala, si apriva un piccolo corridoio basso e stretto, dove non poteva passare più di una persona per volta, e in fondo al quale si notavano alcune luci di fiaccole appese alle pareti. I quattro compagni avanzarono in fila per uno fino alla fine del corridoio, dove questo si biforcava in due spazi più ampi ma di diverse dimensioni; Barandraug ebbe un fremito, e poco dopo dall'ombra del sotterraneo comparvero almeno dieci githyanki, tutte femmine e armate allo stesso modo delle loro compagne sconfitte in superficie: sicuramente quella di loro che era sfuggita agli avventurieri aveva avvisato le sue simili, le quali avevano organizzato una difesa lì nella grotta.

I quattro intrusi furono attaccati dalle creature, ma gli esploratori elaborarono veloce-

mente una tattica difensiva sfruttando lo spazio ridotto che presentavano le due gallerie: Buck e Rigel si posizionarono sul bivio, dove il mezz'orco allontanava le githyanki dall'ingresso della galleria più ampia con la sua doppia ascia, mentre il nobile guerriero difendeva l'inizio dell'altro passaggio con Alastella in pugno e lo scudo alzato; Barandraug e Gybir stavano alle spalle dei compagni, con gli archi che facevano piovere frecce sulle combattenti che tentavano di avvicinarsi. La situazione rimase favorevole al gruppo in un primo momento, poiché le githyanki combattevano senza scudo ed erano perciò molto vulnerabili alle frecce; gli esploratori poterono così avanzare nelle due gallerie di alcuni passi, separandosi, ma pochi minuti dopo anche le githyanki adottarono una nuova strategia e si munirono di rudimentali difese di legno e di grandi archi d'ebano, bersagliando gli avversari a distanza ravvicinata senza che questi potessero fare granché per proteggersi.

Gybir esortò subito i suoi tre compagni ad arretrare fino al termine della prima galleria, incalzati dai difensori; ritirandosi, Rigel era stato ferito alla mano da una freccia, ma questa non gli era penetrata nella carne, lasciandogli solo un graffio superficiale. Buck, invece, sprovvisto di scudo e armatura, era stato colpito all'addome da un'altra freccia, di poco rallentata dalla giubba di pelliccia del mezz'orco; il barbaro era comunque resistente, e non perdeva molto sangue, così continuò ad arretrare rapido come una lince coprendo con il proprio corpo il druido che gli stava alle spalle, per evitare che fosse colpito.

Il mezzoumano ha ragione, pensò Barandraug in quell'istante, *quest'orco non ha niente contro gli elfi*.

Non appena i quattro combattenti si furono ritirati al punto indicato, Gybir tese le mani in avanti oltre le spalle di Buck e Rigel: un sottile velo grigio si materializzò davanti al gruppo, assorbendo l'energia delle frecce scagliate contro di loro dalle githyanki e facendole rallentare al tal punto da permettere ai suoi compagni di deviarle senza difficoltà; le githyanki si fecero allora avanti con le loro grandi spade d'argento, ma furono fermate dallo stesso scudo che Gybir aveva creato contro le frecce; il negromante avvisò tuttavia che la barriera non sarebbe durato a lungo, a causa dei numerosi fendenti che le creature menavano su quel velo spettrale.

«Io ho fatto la mia parte – disse il mezzelfo, rivolgendosi a Barandraug – ora puoi fare tu qualche trucchetto con la muffa che cresce qui dentro?».

Il druido non disse nulla, ma passò subito all'azione, chiudendo gli occhi e schiacciando le dita di entrambe le mani sul muschio che cresceva lungo le pareti umide; i licheni e le muffe crebbero con una rapidità incredibile fino a diventare grossi rami verdi e grigi che, come dei calappi, si avvolsero attorno alle githyanki e le immobilizzarono. Buck si strappò via la freccia che gli bruciava in ventre e assieme all'umano si fece largo tra le guerriere, stordendo quelle che erano immobilizzate e uccidendo chi di esse riusciva a liberarsi. In poco tempo tutte le creature che avevano attaccato gli avventurieri furono legate o uccise, lasciando ai quattro compagni la possibilità di concedersi un momento di riposo prima di addentarsi più in profondità nella grotta.

Una volta assicuratisi che i nemici incontrati non potessero più essere nocivi, gli uomini di Bersalles si portarono tutti al corridoio sinistro, al termine del quale trovarono una nicchia cieca in cui potevano riposarsi senza essere visibili, e nell'eventualità in cui fossero stati nuovamente attaccati si sarebbero potuti difendere con facilità. Barandraug medicò la ferita

del mezz'orco sfruttando il suoi poteri, e Gybir fasciò la mano di Rigel, infondendo un po' di energia curativa sulla ferita; le cure erano appena sufficienti, ma se i due incantatori avessero incanalato tutte le loro forze nel guarire completamente quelle ferite, non sarebbero stati in grado di combattere contro altre githyanki, o contro il mago stesso.

«Secondo voi si tratta di un mago o di uno stregone?» chiese Gybir ai suoi compagni, mentre con l'arco tra le mani guardava oltre l'angolo del muro, al di fuori dell'alcova.

«Se male non preservo ricordo di allora – disse Rigel – il Pastore parlò di un mago», ma il negromante non fu soddisfatto della risposta.

«Non credo che Bersalles conosca bene la differenza tra mago e stregone. Questo incantatore sembra essere tuttavia ben organizzato, con guardie extraplanari e un rifugio sotterraneo che ha più elementi in comune con un palazzo che con una grotta».

«In effetti hai ragione, mezzoumano: se dall'ingresso poteva sembrare una semplice grotta, a vederla da dentro è più simile un tempio molto ben progettato. Personalmente mi aspettavo una tana di coniglio».

Gybir guardò il druido e annuì.

«Lo sentite anche voi questo caldo? Non ci troviamo molto in profondità, eppure sembra di essere vicini al fuoco che brucia nel cuore di Oerth». I compagni del mezzelfo gli diedero ragione. «Inoltre – continuò Gybir – ho il presentimento che il pericolo contro cui il Pastore ci ha mandato sia maggiore di quanto noi o lui possiamo immaginare».

«E a quale capacità sono dovute le sensazioni vostre?».

«È come se un'energia dentro di me suggerisse di mettermi in guardia. Non è la prima volta che la sento, e non credo che sia saggio ignorarla».

«Nondimeno ne misconoscete la razional natura – ribatté l'umano – e rammentate che potrebbe esser ciò un'illusione del detto mago».

«Non lo escludo, ma la prudenza non va mai sottostimata» disse Gybir, ed esortò i sui compagni a riprendere la marcia. «Se siete d'accordo, ser».

Rigel non si oppose alla proposta del mezzelfo, e con le armi già sguainate i quattro esploratori si avventurarono nuovamente nelle gallerie finemente scavate e ricoperte di mattoni rossi, decorate da innumerevoli spirali di licheni e muschi.

Le githyanki non avevano tardato a organizzare un nuovo assalto: mentre gli intrusi percorrevano i corridoi ed esploravano le stanze e le caserme, tutte le guerriere si erano nascoste in rifugi segreti o in angoli bui, facendo perdere le proprie tracce e convincendo sempre più gli avventurieri di essere rimasti soli con il mago in una grande dimora sotterranea.

Dopo aver vagato per i corridoi umidi e ammuffiti per quasi un'ora, i quattro compagni avevano scoperto che la grotta era suddivisa in molte stanze che avevano in gran parte la funzione di dormitorio per le githyanki, ma di queste non ne avevano trovata nemmeno una, e non era presente nessun mago o stregone, così come stanze o laboratori che suggerissero che ce ne fosse mai stato uno. Rigel stava iniziando a pensare di essere entrato nella grotta sbagliata, a tal punto da spingere i suoi tre compagni a uscire da quel sotterraneo inospitale e riprendere la ricerca dopo alcune ore di riposo, all'aperto e sotto la luce del sole; ma le githyanki erano creature malvagie e bramose di battaglia, e quando le guerriere appostate videro che i quattro intrusi stavano per scappare impuniti, scivolarono fuori dai loro nascondigli e assali-

rono da ogni lato i nemici. Il gruppo si era fatto cogliere alla sprovvista, e Rigel aveva persino rinfoderato Alastella e reggeva lo scudo con poca convinzione, sicché non ci volle molto prima che l'umano venisse disarmato della propria difesa e costretto a proteggersi con la sola lama della sua spada. Buck e Gybir stavano in retroguardia, quindi furono maggiormente colpiti dall'assalto improvviso: il mezz'orco fu lento nel voltarsi, e ricevette numerose ferite prima di poter reagire e allontanare le creature, mentre Gybir, sebbene agile e accorto, non era abituato al combattimento pesante, e la sorpresa gli aveva impedito di concentrarsi per sfruttare la magia occulta in combattimento.

La battaglia era iniziata in un'ampia aula all'incrocio di più corridoi, dove gli spazi tenebrosi divoravano la luce delle torce e molte erano le direzioni da cui poter attaccare: ben presto ognuno dei quattro combattenti fu isolato, circondato da non meno di tre nemiche. Buck si difese eroicamente, e così Barandraug, facendo sì che la roccia del pavimento si smuovesse per far perdere l'equilibrio alle sue avversarie. Rigel riuscì a raggiungere una parete su cui appoggiò le spalle, concentrando la battaglia su un unico fronte e facendo oscillare la splendente lama come se fosse stata di leggerissimo mithril; riuscì anche a disarmare una githyanki, afferrando la sua spada e iniziando a combattere con due armi.

Gybir era incalzato da cinque creature, mentre Hoder gli svolazzava intono tentando di avvisarlo degli attacchi che egli non poteva vedere; il legame tra corvo e negromante non era però ancora forte a sufficienza, e inaspettatamente una githyanki colpì Gybir con un affondo alla schiena che lo gettò a terra sanguinante; in quell'attimo il tempo per il mezzelfo si fermò, rallentando fino all'infinita immediatezza di un singolo pensiero. Sentiva la vita lasciare piano la sua carne, facendo ritorno alle energie primigenie, mentre Wee Jas, la morte, la Dama d'Acciaio, avanzava su di lui lenta e inesorabile, come un ragno nero; Gybir non poteva sbagliarsi, poiché conosceva fin troppo bene quel tipo di energia, ma inaspettatamente il negromante percepì in sé un'altra energia, opposta a quella della morte: aveva in mente l'immagine di Kaya, nei cui occhi si rispecchiava il momento della sua morte. Sentiva in sé il desiderio di giustizia.

Non finirà così, non una spregevole vivente mi ucciderà. Non prima che io l'abbia vendicata. Gybir Liadon, mentre pensava questo, entrò in contatto con l'energia che lo stava assalendo e ne divenne il padrone, unendo la forza della propria morte con il potente desiderio di darla ad altri, e da questa estasi trasse l'energia per continuare. Le ferite cessarono di sanguinare e il cuore del mezzelfo riprese a battere lentamente, ed egli si rialzò e colpì la githyanki. Era trascorso appena il tempo di un sospiro da quando Gybir era caduto, e le creature furono sorprese dalla rinata forza dello stregone, che con la sua katana uccise una alla volta tutte le githyanki che lo circondavano.

«Mezzoumano!» esclamò Barandraug. «Stai bene?». L'ondata di avversari, la seconda da quando i quattro erano entrati nella grotta, era stata sconfitta, e ora i compagni si erano riuniti attorno al negromante, increduli di ciò che era accaduto. Il druido medicò le ferite di Gybir con alcune erbe magiche, e presto gli occhi e le labbra dello stregone ripresero il loro colore naturale, non più pallidi come normalmente era il resto del suo corpo. Buck sembrava invece tanto sano da non aver mai ricevuto quel terribile colpo al ventre, limitandosi a produrre qualche debole lamento quando si piegava in avanti.

In breve tempo il gruppo fu pronto a riprendere il cammino: avevano infatti individuato un passaggio segreto da cui erano uscite numerose githyanki, e Barandraug ipotizzò che quel passaggio potesse dare accesso ad altre aree inesplorate della grotta; le previsioni del druido furono corrette, poiché alla fine del cunicolo il gruppo si ritrovò in un livello più basso del sotterraneo. Come la precedente, quest'area era costruita con molta perizia, tuttavia le stanze erano in numero minore e più ampie, trattandosi probabilmente di magazzini; ciò che differenziava maggiormente le due parti della grotta era però la temperatura: il livello inferiore era assai più caldo e secco del precedente, ed esplorando le gallerie, i quattro compagni trovarono un'aula cieca che era per metà allagata da roccia fusa, che ribolliva salendo dalle viscere più profonde del terreno. L'odore di zolfo era insopportabile.

«Questa lava probabilmente arriva dalle Fornaci Infernali» disse l'elfo.

«A questo punto mi chiedo se il mago non sia in realtà un drago rosso», aggiunse Gybir. «Essi sono in buoni rapporti con la razza dei githyanki, e questo luogo sarebbe un'ottima tana». Rigel deglutì per il timore, e Buck strinse con forza le mani pelose sull'impugnatura dell'ascia.

I timori di Gybir furono dissolti quando lui e i suoi compagni raggiunsero un tempio: era una sala molto grande, con sottili colonne disposte in modo irregolare e concentrate solo sul lato sinistro formando uno spazio quasi indipendente, mentre attorno all'altare si innalzavano piramidi di teschi e sulle pareti erano appesi arazzi raffiguranti creature immonde dei Piani Inferiori; il pavimento era rosso, e l'altare era incastonato di gemme scarlatte. Poco lontano dalla cappella era costruita una camera sontuosa a misura di umanoide, con decorazioni simili a quelle del tempio; i raminghi capirono che quel tipo di arredamento non si addiceva molto a un drago rosso, che avrebbe probabilmente dedicato un ampio spazio ad accogliere il suo tesoro, mentre le rappresentazioni di demoni e l'altare dipinto di decorazioni rosse suggerivano che il signore della grotta potesse essere, in effetti, uno stregone che adorava un principe demoniaco.

L'esplorazione continuò, e i fini sensi elfici di Barandraug gli fecero individuare l'accesso a un ulteriore passaggio che portava al terzo e più basso livello della grotta; questo era molto diverso dai primi due, e probabilmente si era formato naturalmente: si trattava di una serie di gallerie irregolari e prive di qualsiasi tipo di arredo, che formavano una rete sotterranea illuminata da numerose torce inchiodate ai muri rocciosi. L'umidità era soffocante, il calore della terra insopportabile. Il suolo era in buona parte sommerso da pozze melmose che esalavano nauseanti vapori solforosi, tanto che Rigel fu sul punto di rimettere la cena, mentre Barandraug e Gybir tossivano per i gas acidi.

Non fu necessario per gli avventurieri spostarsi di molto prima che tre ghast saltassero fuori da una polla e si avvicinassero ringhiando. Barandraug sguainò la scimitarra, e sebbene stordito dai vapori vulcanici, si gettò contro i non morti; Buck fece lo stesso, separando il piccolo branco in modo che non potesse accerchiare l'elfo. Uno dei non morti avanzò verso Gybir, ma questo tese la mano verso il mostro e recitò una formula nella Lingua dei Morti.

«Eth t'zoph mw-tnemes te shov te eem rethnj sythibawreshboo dowk muhem mutkkap tez». Il ghast si arrestò, e il feroce lume vermiglio dei suoi occhi divenne tenue e debole; Hoder ondeggiò eccitato sulla spalla di Gybir, e a un cenno del negromante il ghast si voltò e assalì gli

altri due non morti, che per lo stupore arretrarono, turbati. Gybir recitò nuovamente la formula puntando con le dita indice e medio i due non morti ancora liberi, ma non riuscì ad assoggettarli come aveva fatto con il primo, e questo li rese ancora più feroci.

Rigel passò la sua Alastella nella mano sinistra e con la destra sollevò il medaglione di Heironeous, e pronunciò parole dolci e melodiose, che molto contrastavano con la lingua Moilian di Gybir. La preghiera cantata in lingua Celestiale richiamò in quell'antro abissale le forze dei Piani Superiori, che esplosero in un bagliore adamantino e scacciarono i due ghast ancora selvaggi.

Lo stupore di Buck e Barandraug era equamente distribuito nei confronti di Gybir e Rigel, i quali avevano appena dato prova di possedere un grande potenziale.

«È la prima volta che assoggetto un non morto selvatico, e questo non è certo il più debole degli esemplari» spiegò Gybir, indicando il ghast che ora gli stava appresso come un cagnolino. «Possiamo servirci di lui per affrontare lo stregone, ma dobbiamo sbrigarci, perché non potrò esercitare sul ghast un controllo permanente, e tra alcune ore dovrò distruggerlo».

Il non morto emetteva un lezzo di carogna che solo il mezzelfo era in grado di sopportare senza battere ciglio, mentre Rigel era addirittura tentato di concentrare tutta la luce che ancora circondava il suo medaglione per distruggere la creatura. L'umano si era appellato, infatti, alle divinità di Celestia, la dimora di alcuni tra gli dèi più noti nelle Flanaess, e senza che i suoi compagni lo chiedessero, Rigel si affrettò a fornire delle spiegazioni.

«La facoltà di allontanare non morti da sé medesimo e da coloro che accompagnano lo stesso è un dono conferito a colui che pronuncia i voti clericali nel sacerdozio di Heironeous, nondimeno a coloro pure che servono l'Invincibile in qualità di erranti paladini».

«Siete dunque un chierico di Heironeous?» chiese Gybir, e l'umano annuì, al che il mezzelfo continuò. «Eppure anche paladino. Dite la verità, ser: siete forse ordinato in qualche gruppo di cavalieri?».

«Non questa fu la mia strada, sebbene un tempo tale destino mi si prospettò, ma non intendo discutere ora di ciò. Sappiate in ogni modo che sono un sacerdote laico di Heironeous, sebbene non legato a tempio alcuno in particolare, né possiedo nomine cavalleresche di sorta, ma dinnanzi a un altare giurai di perseguire i comandamenti del dio, e ciò è sufficiente a fare di me un paladino ramingo».

«Quindi – cercò di capire Barandraug – puoi fare quello che fanno i sacerdoti, ma puoi anche andartene in giro come un cavaliere?».

«Espresse in volgar favella, le tue parole non sono errate, druido».

Barandraug annuì, ma poco dopo il suo olfatto, simile a quello animale, lo avvertì di una presenza corrotta e pericolosa, che poco aveva a che vedere con il ghast al servizio di Gybir. Dal buio delle caverne stavano avanzando numerose creature tozze e deformi, dalla pelle glabra, pallida e malata ricoperta di cisti e pustole; di bassa statura, erano umanoidi con una bocca molle piena di piccoli denti acuminati e due lunghe orecchie a punta che crescevano dietro gli occhi.

«Dretch è l'appellativo dato lor da chi di demoni sa» disse Rigel, stringendo Alastella con la mano destra e tenendo alto il medaglione d'argento nella destra, lasciando il pesante scudo a terra.

I dretch non sembravano numerosi, ma era difficile capire quanti fossero esattamente, poiché i piccoli demoni non osavano entrare nell'area illuminata dal medaglione di Rigel, timorosi del potere benefico di quella luce celestiale. Le creature non apparivano neanche molto pericolose, ma gli avventurieri erano stanchi e feriti, e stavano cercando di risparmiare le forze per lo scontro con lo stregone – sempre che ce ne fosse davvero uno.

Buck aveva un aspetto malconcio: stava perdendo il suo colorito grigio, assumendo una tonalità cerulea e uno sguardo affaticato. La ferita causatagli dalla freccia githyanki era già stata stabilizzata, ma forse aveva danneggiato il mezz'orco più di quanto si potesse immaginare; in ogni caso, Buck non si tirò indietro, e assalì i dretch per primo, con una tale furia da mettere in rotta i demoni ancora prima che potessero sopraggiungere i suoi tre compagni. Tutti si lanciarono all'inseguimento dei dretch attraverso le buie caverne, lasciando indietro Hoder in modo che potesse poi guidare Gybir e i suoi compagni verso l'uscita.

«Avvaloro l'ipotesi dello stregone demonologo» disse Gybir al paladino mentre correvano.

I dretch, che inizialmente erano sei, ma erano stati dimezzati da Buck, si ritirarono in un antro slargato illuminato da una luce rossa: un piccolo fiume di lava scorreva nel mezzo dell'aula dividendola in due parti; da un lato c'erano i dretch in fuga seguiti dagli aspiranti cavalieri, e dall'altro, seminascosta dall'ombra di una grande stalagmite, stava una figura umana con un mantello blu scuro sulle spalle e il cappuccio calato sulla testa. Vedendo quello che probabilmente era lo stregone, i demoni si arrestarono e si voltarono nuovamente verso gli intrusi, mentre la figura incappucciata non si muoveva, voltando le spalle al fiume di lava. I quattro compagni iniziarono ad affrontare i piccoli demoni, ma senza preavviso lo stregone si voltò ed evocò quasi dieci dretch, che dai Piani Inferiori si materializzarono nella metà della sala occupata dai combattenti del Pastore; questi si trovarono circondati, e poiché i dretch erano tre volte più numerosi dei loro avversari, essi trovarono il coraggio di attaccarli: i sudici artigli dei demoni erano affilati come pugnali, e l'odore malsano che emanavano contribuiva a distrarre i quattro compagni. Buck era però instancabile, e lo splendente coraggio di Rigel difficile da mortificare. Barandraug era letale nei suoi attacchi, servendosi dei suoi poteri per gettare pietre volanti contro i nemici o far franare la terra sotto i loro piedi e lasciarli precipitare nella lava. Gybir si difendeva abilmente con la katana, fiancheggiato dal feroce ghast che dilaniava i dretch senza requie; in poco tempo tutti i dretch furono annientati, e i quattro prodi guerrieri si trovarono soli con lo stregone incappucciato, separati da un fiume di lava ampio tre braccia che incendiava l'aria e il cui vapore di zolfo corrodeva le gole dei quattro esploratori.

Ora che lo stregone era uscito dall'ombra ed era rivolto verso gli intrusi, era chiaramente visibile una chiave d'ottone con una formella d'argento che pendeva da una catena attorno al collo del demonologo, il cui aspetto corrispondeva alla descrizione di Bersalles. Lo stregone alzò una mano verso il ghast e lo spinse indietro, facendolo sbattere violentemente contro la parete rocciosa, e subito lo attirò verso di sé, lasciando che cadesse nel fiume di lava e fosse distrutto dal calore. Prima che l'incantatore potesse attaccare i suoi nemici, Rigel prese la rincorsa e saltò oltre il fiume incendiato, atterrando di fianco allo stregone e minacciandolo con la spada; il suo scudo era rimasto indietro, dove Hoder li aspettava, ma Alastella era suffi-

ciente ad attaccare e difendere nello stesso tempo. Buck seguì il suo compagno, mentre Gybir e Barandraug avevano le frecce già incoccate negli archi tesi. Lo stregone sguainò una spada dal metallo opaco e affrontò senza timore i due avversari, mentre lampi di luce e piccole fiammelle saettavano nella sala creando confusone e rendendo difficile per quattro compagni rimanere concentrati. Quando lo stregone si voltò per parare un fendente del mezz'orco, Rigel tentò di afferrare la chiave, ma il suo possessore si mosse rapidamente e colpì il braccio del paladino con un colpo di spada. La cotta di maglia salvò la mano del guerriero, ma il dolore fu forte, e Rigel dovette arretrare di qualche passo per non rimanere un facile bersaglio. L'azione repentina del demonologo gli aveva però fatto cadere il cappuccio sulle spalle, rivelando il viso di una donna dalla bellezza stupefacente, dagli occhi scuri, la pelle perfetta e la capigliatura rossiccia e mossa. Il suo sguardo non era malvagio, ma seducente, tuttavia la ferocia con cui combatteva tradiva le sue intenzioni. Rivelata la sua identità, la donna scagliò a terra il mezz'orco con un impulso di energia distruttiva, e abbagliò i due arcieri innalzando dal fiume di lava una barriera di fuoco accecante; senza dare tempo ai suoi nemici di reagire, la donna si tolse di dosso il mantello color notte, rivelando un nudo corpo statuario dalla pelle bianca come il latte, i piedi sottili e il seno profondo, ma con due terribili ed enormi ali di pipistrello sulla sua schiena e una coda scarlatta e appuntita che fuoriusciva dalla fine della schiena, agitandosi in modo osceno tra le gambe della creatura. La forma alata si alzò in un volo radente con indosso solo la chiave di ottone, e attraversò senza danni il muro di fuoco volando verso l'uscita, lasciando dietro di sé una scia di fiamme lucenti.

In pochi attimi il muro infuocato sul fiume di lava svanì, e i quattro avventurieri si lanciarono all'inseguimento della creatura che possedeva la chiave: non fu difficile trovare la strada, perché le fiamme che zampillavano qua e là indicavano il passaggio della donna e illuminavano debolmente le gallerie. Gybir temeva per l'incolumità del suo corvo, ma lo ritrovò sano e salvo all'inizio del passaggio che saliva al livello intermedio, dove Rigel recuperò anche il suo scudo. Quando i quattro compagni capirono che ormai non avrebbero potuto raggiungere a piedi la loro avversaria, rallentarono il passo e percorsero il secondo e primo livello della grotta con calma e attenzione, sfiniti dalla battaglia e prossimi al crollo.

Una volta usciti dalla caverna, tutti pensarono di aver percorso la galleria sbagliata: dove c'era l'accampamento tutto era carbonizzato, sicuramente devastato da un'esplosione di ira della creatura in fuga. Gli alberi erano ancora in fiamme, l'erba inesistente, e dove era stata seppellita la githyanki non c'erano più tracce del corpo; il gruppo ritrovò solo la testa della creatura a parecchi metri di distanza.

Ciò che generò più dubbi nella mente dei quattro fu l'assenza dei cavalli e di Brenta: gli animali erano stati legati saldamente ad un albero, e non potendo questi scappare i compagni avrebbero dovuto trovarne almeno le carcasse. Mentre guardavano timidamente nei dintorni, Barandraug sentì le giocose abbaiate del suo lupo e si diresse agitato verso la fonte di quei suoni, seguito dai suoi compagni. Lì scoprì un guerriero nanico intento a giocare con l'animale del druido come fosse un docile cane; indossava abiti blu e un mantello verde, con una corazza a piastre di bronzo che copriva il solo busto. Il nano era alto quattro piedi e tre pollici circa, e arrivava a malapena al petto di un umano, ma aveva una barba castana lunga e riccioluta che gli scendeva fino alla cintura, acconciata in numerose trecce che si incrociavano ai baffi e si confondevano con i capelli e le basette; il suo cranio era squadrato e solido, la pelle scura e ru-

gosa con grandi occhi marroni sopra il naso largo e peloso, le gambe erano corte e le mani callose come quelle di un armaiolo. Alla cintura il nano teneva un'ascia d'acciaio lucidata alla perfezione, e poggiato sul tronco di un cedro stava uno *scudo torre* di acciaio tanto grande da poter coprire probabilmente tutta la statura del guerriero.

Vedendo gli aspiranti cavalieri avvicinarsi a lui, il nano salutò non troppo cortesemente.

«Doveste stare più attenti a dove lasciate le vostre bestie, giovanotti! Permettete però che mi presenti: sono Taklinn Holderek il Giovane, nipote dell'epico Taklinn Holderek l'Antico, e fareste bene a ringraziarmi per aver tratto in salvo i vostri mezzi di trasporto».

«Spiegati meglio, nano» rispose il druido.

«Passavo di qui, e la mia attenzione fu attirata da una grande nuvola di fiamme che fuoriusciva come una fontanella da un buco nel terreno, vicino alla radura. Poi una donna nuda e alata – un bocconcino, se non fosse tanto violenta – uscì dal sottosuolo spargendo fiamme qua e là, forse per coprirsi la fuga, tanto da far volare via la testa di una tipa seppellita fino al collo, sempre lì nella radura. Subito ho visto i cavalli lì vicino e mi sono precipitato a soccorrerli, senza però farmi vedere dalla donna alata, e con la rinomata forza di noi nani ho trascinato tutti i cavalli dietro questo masso, al sicuro. C'era anche questo lupo, e a vederlo direi che non è affatto feroce».

Alle parole di Taklinn, Rigel abbassò il capo riconoscente.

«Onorevole guerriero, io conosco il nominativo dell'avo vostro, e m'inquino dinnanzi al coraggio da voi dimostrato nell'atto di trarre in salvezza le nostre cavalcature. Possiamo in qualsivoglia modo farci rimettere il debito?».

«Ci mancherebbe! Su, andate tranquilli, io faccio a pagamento armi, non salvataggi. Piuttosto, siete diretti da qualche parte?».

«Monmurg», sentenziò freddo e razionale Gybir.

Il nano ridacchiò gagliardo, e disse che anche la sua meta era Monmurg, perciò avrebbero fatto il viaggio assieme; ciò non avrebbe di certo fatto male a nessuno.

V – il nano

«Il giorno della mia nascita risale a settantatre anni e centoventidue giorni fa. Venni al mondo a Góðrburg, un villaggio di nani tra le vette delle montagne Yatil, tra il Perrenland e Tusmit, molto a nordovest da qui; sono il primo di due fratelli e tre sorelle, e i miei genitori erano Bǫthvarr Holderek e Svàva Nekaril.

«Mio nonno, Taklinn Holderek l'Antico, era anch'esso originario di Góðrburg, e aveva cacciato draghi bianchi e cromatici in generale per la maggior parte della sua vita, portando onore e fortuna al mio clan sin dai tempi del regno Aerdy. Quello era un periodo d'oro per noi nani delle Yatil: i draghi erano numerosi, e le vene di minerali ricchissime. Ma gli anni passarono, e quando nacqui mio nonno era già vecchio, mentre mio padre era solo un fabbro che impugnava le armi solo per difendere il villaggio. Non che mio padre non fosse bravo nel suo lavoro; anzi, era il miglior fabbro delle valli circostanti, e le sue armi erano richieste anche da alcuni cavalieri dei reami vicini. Imparai da lui l'arte della lavorazione del metallo, e l'armatura che adesso porto l'ho forgiata con le mie mani.

«Nei primi anni sono cresciuto con mio nonno che, ormai quasi in pensione, mi raccontava delle sue avventure a caccia di draghi e delle battaglie che aveva affrontato per difendere il villaggio dagli Aerdy. Come dicevo, però, la situazione del mio paese era cominciata a peggiorare ancora prima che io nascessi, quando bestie di tutti i tipi, ma soprattutto giganti, avevano iniziato ad attaccare la mia gente. Le vene di minerali si stavano esaurendo, e così i minatori iniziarono a restare senza lavoro e i fabbri senza materiale su cui lavorare. Mio padre e gli altri nani dovettero quindi procurarsi i metalli da lavorare giù a valle, guadagnando così meno con il loro lavoro, perché gli umani e gli gnomi imponevano loro prezzi altissimi. C'era poi il problema del tempo: noi nani siamo resistenti, è vero, ma d'inverno i passi di montagna erano chiusi dalla neve, e la nostra gente non era abbastanza agiata da poter comprare in pianura abbastanza metallo per continuare a lavorare fino al disgelo, e così gli ordini si accumulavano e venivano consegnati in ritardo. Molti esploratori avevano trovato altre vene ricchissime, qualcuno parlava anche di mithril, ma le zone migliori erano in mano ai giganti e ai troll, e noi eravamo troppo pochi per scacciarli dalle valli che ci interessavano.

«Mentre ogni tipo di avversità sembrava affliggere Góðrburg, mio nonno Taklinn mi raccontava storie che parlavano di un luogo magnifico chiamato *Jounterheimr*: un reame dai caldi focolari situato in un'ampia valle di erba verdeggiante, circondata da una catena di altissimi picchi che la separano dal mondo esterno. Si dice che queste montagne siano di roccia solida e ricche di minerali, con vene praticamente inesauribili; dai ghiacciai scendono limpidis-

simi e freschi ruscelli, mentre al centro pare sia situata una sorgente di acqua calda e pura. Nelle foreste che attorniano la pianura prolifera la selvaggina, ma non c'è traccia di mostri o bestie pericolose per noi nani.

«Questo paradiso, secondo alcuni creato dallo stesso Moradin, il nostro dio, è aperto a tutti i nani che abbiano bisogno di un luogo migliore in cui vivere, ma solo un guerriero valoroso ed eroico sarà in grado di trovare questo luogo. Per anni fui convinto che si trattasse di una favola per bambini, e così continuai la mia istruzione imparando da mio padre a forgiare armi e armature, e chiedendo a mio nonno di insegnarmi a combattere. Questo feci fino a quando compii trentun anni; mio nonno morì di vecchiaia in quel periodo, e dopo meno di un anno perdemmo anche mio padre, quando il suo gruppo fu attaccato dai troll mentre si recava nel Perrenland a vendere le sue armi. Il clan degli Holderek cadde rapidamente in rovina, ed io dovetti provvedere al mantenimento di mia madre, di mia nonna e dei miei fratelli prima ancora che raggiungessi la maggiore età. Dopo la morte di mio padre, Góðrburg divenne sempre più spopolata, isolata e in balia dei predoni; io e la mia famiglia ci trasferimmo allora nel Perrenland, stabilendoci in un villaggio simile a Góðrburg ai piedi delle montagne, dove vivemmo per alcuni anni. I miei parenti mi aiutavano, ma la condizione della famiglia era indecente rispetto a quella che spettava alla fama degli Holderek, tanto che mia madre e mia nonna divennero deboli di salute, e i guaritori onesti erano rari nella zona.

«Fu così che trascorsi trentaquattro anni a estrarre metalli dalla montagna, usandoli per forgiare armi e armature da vendere agli umani che vivevano in pianura; poi, con i soldi guadagnati dal commercio e con la carne e le pelli delle bestie che cacciavo nei boschi, facevo in modo che la mia famiglia avesse sempre le risorse necessarie per vivere. La mia vita continuò fino alla morte di mia madre, uccisa da una malattia che con i miei mezzi non avevo potuto curare. Era morta di stenti per lasciare più cibo ai miei fratelli; quel giorno ne ebbi abbastanza della mia vita monotona e della disonorevole esistenza che dovevano condurre i miei familiari: le guerre che si combattevano nel mondo avevano portato ancora più miseria tra i nani delle Yatil, noi compresi, così vendetti tutte le armi e armature che possedevo, gran parte dei miei attrezzi, e tenni con me solo ciò che ho ora addosso; avevo uno scudo torre e un'armatura forgiati con le mie mani, e l'ascia di mio nonno con inciso, qui sul piatto, lo stemma degli Holderek: il drago schiacciato tra il maglio e l'incudine di Moradin. Detti tutti i soldi a Martel, mio fratello, lasciandogli in carico anche la famiglia, e dopo aver salutato mia nonna, Martel, le mie tre sorelle e Dorin – la ragazza di cui mi ero innamorato – partii per un lungo viaggio alla ricerca di Jounterheimr. Lo feci a malincuore, perché la mia famiglia m'implorò di non partire, ritenendo Jounterheimr una favola per bambini, e nemmeno io ero davvero convinto dell'esistenza di quel luogo, tanto più che non volevo separarmi dalla mia famiglia e dalle montagne su cui ero cresciuto, ma non potevo sopportare nemmeno di vedere gli Holderek ridotti a un rango poco più alto di quello dei mendicanti. Sentivo dentro di me un desiderio di partire, come se una canzone gloriosa mi chiamasse da lontano.

«"Se non Jounterheimr", mi dissi, "almeno potrò trovare un reame nanico disposto ad accoglierci, in nome dell'antica fama di mio nonno".

«E così ho trascorso gli ultimi otto anni a viaggiare per le montagne, esplorando ogni valle e ogni vetta delle Yatil, poi a sud sui Picchi Barriera, le Montagne Cristalnebbia e parte

delle Fornaci Infernali, scendendo in pianura solo per acquistare provviste in cambio di gemme che raccoglievo sulla strada. Non ho trovato altro che orchi, giganti e altre creature pericolose, che ho sempre sistemato con la mia ascia; non sono neanche mancati i draghi, principalmente bianchi e d'argento. Mio nonno mi aveva spiegato come distinguere i draghi malvagi da quelli buoni; questi ultimi vanno sempre rispettati, e anche certi tipi di draghi malvagi vanno trattati con una certa cortesia. Che poi li si debba uccidere è un altro discorso, ma non bisogna mai attaccare un drago metallico, perché essi sono sempre bendisposti nei confronti dei buoni d'animo; inoltre, il drago è una delle poche bestie che è pericoloso in proporzione alla sua grandezza, e i più piccoli sono già in grado di divorarsi un goblin. Quando incontravo un drago bianco, la maggior parte delle volte dovevo allontanarmi velocemente e senza essere visto, perché tuttora non sarei in grado di abbatterli, e finora mi è sempre andata bene. Tranne una volta.

«Stavo camminando sulla neve, lungo i Picchi Barriera, quando mi ritrovai stretto in una gola. Era già primavera giù a valle, ma dove mi trovavo io il freddo aveva preservato il ghiaccio. A un certo punto dalla nebbia della tormenta apparve un enorme drago bianco che mi si parò davanti; mi guardai attorno, ma l'unica via d'uscita era il passo da cui ero sceso: era troppo lontano, e non ci sarei mai arrivato prima del drago. Impugnai l'ascia e mi misi in guardia, cercando di ricordare tutti i racconti e gli insegnamenti di mio nonno. Il drago iniziò ad avanzare, sbraitando. Probabilmente avevo invaso il suo territorio, e la sua vista portentosa aveva riconosciuto lo stemma di mio nonno sull'ascia.

«Il drago mi attaccò, ma riuscii a difendermi con lo scudo. Provò a mordermi, ma io schivai l'attacco; continuammo a lottare per quasi un minuto, e quando alla fine stava per aprire la bocca e finirmi con il suo soffio gelido, sentii un terribile boato provenire dal versante di montagne alla mia destra; un immenso cumulo di neve stava rotolando giù dalla parete come una valanga, ma non sembrava causata dal caldo, e credetemi: ne avevo viste abbastanza per sapere come sono fatte. All'improvviso, com'era comparso il drago bianco, un altro mostro uscì dalla nebbia sollevata dalla valanga. Era una creatura che si reggeva sulle zampe posteriori, alto come un grande castello, con la postura di un rapace e una lunga coda. Era ricoperto di squame, aveva due corna sulla testa e uno spesso carapace sul dorso; capii che era stata questa bestia colossale a causare la piccola valanga, scavalcando le montagne come se fossero state una siepe.

Il mostro si gettò sul drago azzannandolo ferocemente; quello fu impotente di fronte alla forza della creatura, ed io rimasi paralizzato davanti alla scena per alcuni secondi, poi riuscii a voltarmi e da lì non vidi più niente: scappai verso il passo da cui ero sceso, lo superai e continuai a correre finché le mie gambe me lo permisero, poi mi rintanai in una grotta e ci trascorsi dentro tutta la notte e il dì successivo.

«Solo dopo alcuni giorni, quando i miei pensieri si furono calmati e cercai di capire cosa era successo, compresi di aver incontrato una delle più spaventose bestie esistenti: mio nonno mi aveva raccontato di un mostro grande quanto un dragone e forte altrettanto, una creatura unica nel suo genere e da molti ritenuti una leggenda. Avevo visto il *tarrasque*, e mi aveva salvato da un drago! Può sembrare incredibile, ma ho un debito di vita con lui. Nessuno ha mai creduto alla mia storia, tranne forse qualche vecchio avventuriero che sosteneva di aver vissuto un'esperienza simile, perciò potete anche non credermi: non mi offenderò per questo.

«Senza altri incontri altrettanto spettacolari, la mia ricerca mi ha portato al termine dei monti Cristalnebbia, e mi sono avventurato quindi per alcuni giorni tra le Fornaci Infernali, ma penso che quel posto sia troppo inospitale per accogliere Jounterheimr; troppo caldo, e

troppo mutevole: in qualsiasi luogo il cielo è grigio o rosso, e non ho mai trovato più di un ciuffo d'erba. Avevo quindi intenzione di raggiungere Monmurg, per fare rifornimento di cibo e sentire qualche notizia dal mondo, per riprendere poi la mia ricerca verso nord. Sembra che Moradin ci abbia messo sullo stesso cammino, almeno per qualche giorno».

VI – il santuario

«Orbene la meta vostra è Monmurg» interrogò Rigel, mentre il gruppo percorreva la strada in direzione della capitale. «Al fin di recarvi ove, in seguito?».

«Come dicevo, con le Cristalnebbia ho finito, quindi una volta fatti i dovuti rifornimenti e dopo essermi preso qualche giorno di riposo, ho intenzione di risalire verso nord, dirigendomi verso i reami di Ulek e quindi sulla catena delle montagne Lortmil. Quali sono invece i vostri affari a Monmurg?» chiese a sua volta Taklinn, mentre procedendo a piedi conduceva Brenta tenendola per le briglie, provando un insolito legame con l'animale. Taklinn camminava appoggiandosi a un bastone di legno grezzo, ma non aveva difficoltà a muoversi; probabilmente teneva il bastone solo per difendersi dai lupi o apparire come un semplice viandante, senza attirare particolari attenzioni.

Rigel il Brancaleone, a nome del resto del gruppo, raccontò le ragioni del loro viaggio dalla locanda fino a Monmurg e della missione affidata loro dal Pastore; tornò così alla luce anche la questione di Gybir, che raccontò a Taklinn la vicende di Ovestorrione e i successivi sviluppi, e cioè del fatto che al negromante dell'Ordine della Salvezza Oscura fosse stato affidato un incarico da svolgere al di fuori di un santuario. Il nano non sembrava molto interessato alle questioni arcane, e in generale provava poca simpatia per gli incantatori, fossero maghi, negromanti o semplici stregoni; Rigel invece sbuffò, sentendo parlare di negromanzia e di ordini occulti diffusi in molte città delle Flanaess, poiché ancora non si era abituato alla presenza del mezzelfo, tuttavia si disse anche che il Pastore aveva dato loro disposizioni affinché lavorassero in gruppo, e non era intenzione del paladino contravvenire ai desideri di un sovrano. Si chiese però se Bersalles avrebbe affidato comunque l'incarico anche a Gybir se avesse saputo che si trattava di un negromante.

«Se la mia presenza vi infastidisce, ser – lo riprese Gybir – vi rallegrerà il pensare che, avendo fallito, il Pastore dei Principi del Mare ci negherà il titolo di cavalieri, ed io sarò richiamato al santuario, dal quale non uscirò per molto tempo».

Rigel annuì, incerto se essere soddisfatto o scoraggiato: il suo principale timore era però una reazione negativa di Bersalles, che avrebbe potuto effettivamente scacciare i raminghi dal suo palazzo, rifiutandosi di nominarli suoi cavalieri.

Eppur auguro al cuor mio che egli possa ascoltare le motivazioni nostre circa l'inaspettata difficoltà della prova, pensò il paladino mentre cavalcava verso nord con i suoi quattro compagni.

Durante il viaggio, Barandraug si accorse che il mezz'orco aveva un aspetto tutt'altro che sano, con gli occhi che si approfondivano nelle orbite e le membra si facevano gonfie. Aveva la febbre, ma non volle fermarsi per riposare, incitando egli stesso i compagni a procedere verso Monmurg.

«Temo che la ferita ricevuta nella grotta si sia infettata» suggerì Gybir, e quando si fermavano per la notte il mezzelfo e il druido somministravano nuove cure al barbaro, ma questo continuava a peggiorare, tanto che negli ultimi giorni non riusciva nemmeno a salire a cavallo, e doveva farsi aiutare dal nano e da Rigel.

Assorti in preoccupati pensieri nei confronti di Buck durante tutto il viaggio, e curiosi di sapere come si sarebbe comportato Bersalles, il gruppo non si accorse del deflusso di persone che si allontanava dalla capitale dei Possedimenti dei Principi del Mare, se non quando furono ormai prossimi alla città. Erano trascorsi quindici giorni dalla partenza del gruppo dopo il torneo, e ora la colonna di persone in uscita da Monmurg non era più composta da felici mercanti e allegri spettatori, recatisi nella capitale in occasione della Festa del Raccolto, bensì da intere famiglie, di ceto medio e basso, segnate in viso da un tragico cambiamento, come lo potevano essere una guerra o un cataclisma naturale, e questo fatto suggerì ai cinque avventurieri di spronare le cavalcature per raggiungere più velocemente Monmurg, incuriositi e insospettiti dal drastico cambiamento dell'atmosfera.

Entrato in città, lo stupore e i dubbi del gruppo aumentarono: le guardie cittadine, alla vista di Barandraug, Rigel, Gybir e Buck, si raggrupparono in formazione e attaccarono il gruppo. Si trattava, in effetti, di leve poco addestrate al combattimento militare, poiché le loro mansioni erano finalizzate al mantenimento dell'ordine tra i civili, pertanto Rigel e Taklinn avrebbero potuto sbarazzarsene in poco tempo; l'indole dei due guerrieri, tuttavia, li spinse a non colpirli mortalmente. Era infatti possibile che le sentinelle, agitate per i presunti eventi che avevano colpito la città, avessero scambiato il gruppo per una banda di briganti; era comunque strano che gli acclamati vincitori del torneo non fossero stati riconosciuti immediatamente, il che alimentò ulteriormente gli interrogativi di Rigel.

Il nano non impugnò l'ascia, ma con il solo scudo d'acciaio deviava i colpi di lancia delle guardie, tenendole occupate mentre Barandraug le colpiva con il bastone, tentando di stordirle, e il lupo al suo fianco azzannava le gambe dei soldati sbilanciandoli; Gybir utilizzò invece un trucchetto magico che gli permise di creare tre copie illusorie di sé, innocue ma perfette per sviare gli aggressori. Rigel incrociò la spada con le lance delle sentinelle, senza sbilanciarsi in un duello offensivo, e lo stesso fece Buck. Ben presto però le condizioni già instabili del barbaro peggiorarono, e questo cadde a terra privo di forze; due guardie gli si gettarono contro, ma Gybir le colpì alle spalle con la sua lama ricurva, senza ucciderle ma facendole desistere dal loro intento.

Rigel tentò di mediare la situazione, dichiarando di essere un guerriero al servizio del Pastore Bersalles, ma gli sembrò le sue parole avessero l'effetto contrario, aumentando l'accanimento delle guardie. Il clamore della piccola battaglia avrebbe presto attirato altri miliziani nei pressi della porta, e nessuno dei cinque compagni aveva intenzione di combattere ulteriormente contro quelli che, presumevano, erano loro alleati. Gybir si discostò allora dalla mischia e, rinfoderata l'arma, gridò alcune parola nella Lingua dei Morti verso le sentinelle, fa-

cendo emergere dal terreno un'ombra nera che avvolse i suoi avversari e li fece piombare in un sonno innaturale, come se fossero svenuti a causa di un grande spavento, e rimasero a terra senza muoversi.

«Dormiranno per un po' – disse lo stregone – ma ne usciranno incolumi».

Togliendosi dalla strada, i quattro compagni raccolsero Buck e si rifugiarono in un vicolo sporco e buio per riordinare le idee. Dal modo in cui erano stati attaccati, era facile pensare che sulla testa dei quattro vincitori pendesse una forte taglia o un mandato di cattura. Il lupo stava in un angolo, annusando gli strani odori della strada e scodinzolando quando trovava qualche topo da azzannare.

«Simpatici voi di città – ironizzò il druido – se qualcuno è bravo lo riempite di ricchezze e onori, ma se fallisce una prova al di fuori della sua portata lo condannate a morte».

«Non è così semplice, guardiacaccia» rispose Gybir. «Ho l'impressione che sia successo qualcosa di sconvolgente nel governo dei Principi del Mare, e sarebbe meglio indagare prima di compiere ulteriori azioni. Qualcuno ci vuole morti, ma non per il nostro fallimento: non dimentichiamo che finora nessuno conosce l'esito della nostra missione». Il negromante rivolse poi il suo sguardo a Taklinn.

«Forse il vostro aspetto da ramingo di montagna non è dei più amichevoli, Holderek, ma perlomeno in città nessuno vi conosce, e vi chiedo quindi di farci la cortesia di entrare in qualche locanda della città e informarvi sulle voci che corrono. Forse potreste scoprire cosa accadde qui a Monmurg, e magari ottenere qualche informazione sul nostro conto. Mi auguro che nessuno vi abbia già visto in nostra compagnia».

In nano annuì, e chiese dove si sarebbero potuti trovare una volta completato l'incarico.

«Il mio corvo, Hoder, vi seguirà alla dovuta distanza, e quando glielo chiederete vi condurrà al santuario del mio Ordine. Lì saremo al sicuro, e potremo decidere con la dovuta tranquillità prima di muoverci». Taklinn non fece altre domande, e si incamminò per le strade della città.

Subito dopo, Gybir Liadon si voltò verso i suoi compagni, e calatosi il cappuccio bruno sul viso li esortò a seguirlo muovendosi con tutta la furtività possibile fino all'ingresso del santuario; Rigel, sorreggendo Buck con l'aiuto di Barandraug, era naturalmente refrattario all'idea di rifugiarsi in un covo di stregoni della morte, ma la ragione gli disse che non vi erano, al momento, opzioni migliori. Avanzarono silenziosamente nel caldo pomeriggio del mese Seminativo, quando le sentinelle, seppur in allerta, erano un po' assopite.

«Considerate come un grande privilegio la possibilità di conoscere l'ubicazione di un nostro santuario», disse Gybir a Rigel e Barandraug quando raggiunsero le gambe di una statua che si ergeva in una corte poco frequentata. Tra i piedi della scultura era possibile aprire l'ingresso al santuario di negromanti, infondendo con la magia una piccola quantità di energia negativa sulla roccia che formava il piedistallo; in questo modo chi voleva entrare dimostrava la propria identità quale conoscitore degli incantesimi occulti. I mattoni alla base della statua scesero gradualmente, formando i primi quattro gradini di una scala che si addentrava nel sottosuolo; quando i quattro compagni e il lupo furono passati, l'apertura si sigillò alle loro

spalle.

Il santuario era tanto buio da poter spaventare chiunque, ma Gybir ci si muoveva tranquillamente. Con la debole luce dei candelabri presenti lungo i muri, Rigel poté vedere un ampio soffitto con volta a botte, che poggiava su pareti alte circa tre metri, il tutto costruito con uniformi blocchi di pietra arenaria. L'anticamera in cui si trovavano era una stanza spoglia a pianta rettangolare larga sei metri e lunga quindici, pavimentata con piastrelle di calcare quadrate. L'oscurità era talmente profonda che, per poter distinguere altri particolari, Rigel dovette accendere una torcia; avvicinandosi ad una parete, il giovane guerriero vide delle panche in legno tra i candelabri, e in fondo alla stanza una porta, che appariva però come un'immagine sfocata e confusa. Il negromante dai capelli di rame si diresse verso quella porta, e davanti a lui la sfocatura si addensò in una nube nera dalle fattezze vagamente umane, ma di taglia molto superiore.

L'ombra non disse nulla, almeno nulla che le orecchie dei componenti del gruppo potessero comprendere, ma Gybir Liadon rispose nella Lingua dei Morti, e la creatura si dissolse per tornare al suo stato originale, lasciando passare il giovane stregone; quando i suoi compagni si mossero per seguirlo, Gybir si voltò e li esortò ad attendere lì, nell'anticamera, poi sparì oltre la porta.

Trascorsero interminabili minuti, e le condizioni di Buck lo avvicinavano sempre più alla morte. Steso sul freddo pavimento piastrellato, il mezz'orco aveva perso tutta la sua possanza, con il cuore che ormai batteva lento e debole come quello di un umano. Poco tempo dopo la sparizione di Gybir, dalla porta in fondo al santuario uscì un negromante, seguito da quattro scheletri animati che si disposero attorno a Buck e lo sollevarono.

«Dai sintomi che ci ha descritto l'apprendista Liadon, quest'orco è stato avvelenato dalla freccia githyanki che l'ha colpito. Provvederemo a somministrargli un antidoto adeguato». Rigel non fece in tempo a opporsi prima che i quattro non morti trasportassero Buck all'interno del santuario, scomparendo nell'ombra assieme al negromante.

Le ore passarono molto lentamente, fino a quando giunse la sera, anche se all'interno del santuario non era possibile accorgersene. Le tenebre dell'anticamera imponevano silenzio, e perciò gli scambi di parola tra i membri del gruppo erano ridotti al minimo. Poco dopo il tramonto del sole giunse Taklinn, entrando dal passaggio segreto al di sotto della statua guidato da Hoder. Grazie alla sua natura blasfema, il piccolo scheletro di corvo imperiale aveva attivato il sigillo, permettendo al nano di raggiungere i compagni. In quell'attimo anche Gybir uscì dalla porta del santuario, raggiungendo i suoi compagni, consapevole evidentemente dell'arrivo del fabbro delle Yatil. Il mezzelfo non indossava più i pantaloni e il corpetto di pelle, ma aveva nuovamente la sua tunica nera con la mano bianca ricamata sul petto.

«Mi rallegra vedere che avete tenuto fede alla vostra parola – disse Gybir al nano – mettendo però a rischio voi stesso. Informo voi tutti che i miei fratelli hanno stabilizzato le condizioni di Buck, e si riprenderà presto. Ora sta riposando». Rigel tirò un sospiro di sollievo, quindi il negromante chiese a Taklinn di raccontare cosa aveva scoperto.

«Nelle locande – spiegò il nano – sono appesi dei vostri disegni, e si parla di una ricompensa in oro considerevole per chi vi consegni alle autorità, preferibilmente morti. Non so leggere l'alfabeto degli umani, ma da quello che ho capito uccidendo uno di voi ci si potrebbe si-

stemare per un bel po' di anni».

«Ma quale accusa fu a nostro carico formulata?».

«Siete ricercati per regicidio».

«Come?». Barandraug sembrava incredulo. «Ciò significa che il Pastore è morto!». Taklinn annuì, dicendo che era stato assassinato da alcuni giorni. «Non è possibile! – proruppe l'elfo – quando siamo andati via era ancora vivo». Rigel non disse niente, aspettando la fine del racconto.

«Io mi fido di voi – li rassicurò Taklinn – perché avete l'aria da brava gente e perché eravate con me quel giorno: ci trovavamo tutti a diverse decine di miglia quando è stato compiuto il crimine. Comunque il Pastore, così lo chiamano, è morto circa una settimana fa, e qualcuno ha dato la colpa a voi». Gybir annuì.

«Ciò che dite – aggiunse il negromante – concorda con quanto affermato dai mie fratelli: Corwyn Ormund Bersalles è stato assassinato, e al suo posto siede un tale chiamato Hammandaturian. Non ne siamo ancora sicuri, ma sembra che questo nuovo Pastore, che si fa chiamare "Fratello Anziano", abbia qualcosa di losco, e personalmente non mi stupirebbe se fosse stato proprio lui il mandante del regicidio. Nessuno lo conosceva prima d'ora, ma subito dopo la morte di Bersalles questo Hammandaturian se ne è venuto fuori con un documento firmato dal Pastore prima di morire che designava lui come suo successore; inoltre, appena preso il potere questo "Fratello Anziano" ha proclamato la legge marziale, imposto il coprifuoco e aumentato le tasse, come se volesse instaurare un regime di terrore, ma se vi sia un secondo fine per adesso lo ignoriamo. In ogni caso vi ringrazio, Holderek: le vostre notizie confermano i nostri dubbi, e le accuse contro di noi fanno aumentare i sospetti su Hammandaturian. Ne parlerò con i Maestri, ma temo che prima di ottenere l'accesso al santuario dovrete attendere ancora un po'. Sono solo un apprendista, e non ho l'autorità per farvi entrare».

Il giovane mezz'elfo si diresse verso la porta difesa dalla creatura d'ombra, ma prima che se ne andasse fu rimproverato dai suoi compagni.

«Noi avremmo fame». L'apprendista necromante annuì col capo, e infatti dopo alcuni minuti uscirono dalla porta due scheletri recanti ampi vassoi d'argento colmi di verdura, frutti di mare e pane; i due non morti si misero eretti di fronte agli ospiti, tenendo i vassoi all'altezza giusta affinché i viventi non si dovessero alzare dalle panche, e rimasero immobili. Rigel fu disgustato dal tipo di servizio offerto, nonostante gli scheletri avessero le ossa bianche e pulite, ma si trattava per il paladino una questione di principio: non poteva mangiare cibo servito da dei non morti. Taklinn fu altrettanto restio dal mangiare, non tanto per i camerieri, quanto piuttosto per il tipo di cibo che veniva offerto: i nani disprezzavano il mare, la navigazione e le creature marine, quindi si limitò ad ingoiare il pane e a sgranocchiare insoddisfatto qualche verdura. Barandraug e il lupo non fecero complimenti, abbuffandosi avidamente e mangiando anche la porzione di Rigel e il pesce di Taklinn.

Poco dopo che Rigel, Taklinn, l'elfo e il suo lupo ebbero finito di mangiare, un negromante incappucciato aprì loro la porta e li introdusse nel santuario vero e proprio, una sala quadrata dal soffitto ad archi a sesto acuto; era una stanza talmente alta che vi si affacciava anche il porticato del piano superiore, come un cortile coperto. Senza dare spiegazioni, il ne-

gromante li guidò affrettato in una stanza laterale, da dove entrarono in una lunga e stretta galleria. Alla fine del cunicolo sbucarono da una porta segreta in una cripta piena di sarcofagi, dove Gybir li aspettava in compagnia di alcuni non morti simili a zombi e un Saggio Necromante dell'Ordine, un umano dai capelli neri che andavano ingrigendosi e gli occhi turchese. Al centro della stanza si trovava un sepolcro di malachite con inciso su un lato:

"Corwyn Ormund Bersalles
Pastore dei Principi del Mare
VI di Cercafuoco 553° AC – XVII di Seminativo 592° AC".

Attorno al sarcofago erano presenti altri sepolcri, simili a quello del defunto sovrano e riportanti anch'essi i nomi di precedenti Pastori. Il volto di Rigel sbiancò per l'orrore.

«In quali blasfeme pratiche sperate di ottenere la partecipazione nostra, o depravati? Come osate profanare il sacro riposo di un illuminato monarca?».

«Non intendiamo fare nulla di più che chiedere consiglio a chi più non è tra noi» rispose Gybir.

L'apprendista spiegò ai suoi compagni che avrebbero risvegliato per qualche minuto la salma del Pastore, per interrogarlo sulle circostanze della sua morte.

«Se Bersalles ha visto il suo assassino – continuò il saggio che era lì presente con Gybir – potrebbe rivelarci informazioni utili anche su Hammandaturian. La condotta dell'attuale Pastore è in evidente contrasto con le idee di Bersalles, e questo cambio di tenore potrebbe danneggiare anche noi».

«Disturbare i defunti non è pratica adeguata nello svolgimento d'indagini» protestò il paladino di Heironeous. «Spiare il Fratello Anziano risulterebbe più lecito e produttivo».

«Ognuno ha i suoi metodi, Brancaleone – rispose il saggio – e i fantasmi sono più attendibili delle spie».

Senza attendere l'approvazione del paladino, i non morti sollevarono il coperchio del sarcofago, poi saggio e apprendista recitarono assieme una formula nella Lingua dei Morti, e poco dopo un lamento spettrale salì dal sepolcro di malachite.

«Maestà – iniziò il negromante più anziano – abbiamo risvegliato il vostro corpo per indagare le circostanze della vostra morte, nell'eventualità che sia possibile rimediare ai danni che la vostra scomparsa ha causato».

Quale mortale mi reca disturbo? Chiese la voce del morto.

«Facciamo parte dell'Ordine della Salvezza Oscura, viviamo nel sottosuolo della città su cui regnavate, maestà. Siamo negromanti».

La morte allora infesta ciò che regnai? Le parole di Bersalles si perdevano echeggiando nella stanza, come sussurrate nel vento di una bufera.

«I nostri scopi non sono blasfemi, maestà, ma non è ora il tempo di discutere su ciò. La sabbia scorre nella Grande Clessidra. Che cosa potete dirci riguardo la vostra morte?».

Intercorsero alcuni istanti di silenzio, poi il cadavere parlò nuovamente.

Poco remoto fu il termine, poche saranno le parole. Nel mio ricovero sinistri rumori accompagnavano battiti d'ali. Fu luminosa e rovente la mortale sofferenza.

«Un individuo losco, che si fa chiamare Fratello Anziano Hammandaturian, ora è il Pastore dei Principi del Mare, e non ancora abbiamo appreso chi egli sia veramente. Egli sostiene

che voi lo abbiate designato come suo successore, è vero ciò che riferisco?».

Sconsiderato il nome di sconsiderato essere nel mio palazzo. Mai fu elezione di erede, giammai egli l'avrebbe ottenuta.

«Egli accusa i vincitori del torneo di essere i responsabili della vostra morte. Anche questa è una menzogna?».

Innocenza diffamata. Ultraterreni poteri arsero la mia fiamma vitale, infernale il dolore che causarono.

Ci fu una pausa, poi il saggio necromante si rivolse a Gybir.

«Avete domande da porre al Pastore?».

«Maestà – rispose Rigel – ritrovammo la detta chiave, ma l'incantatore che la custodiva si rivelò essere una potente creatura demoniaca, pertanto fallimmo; è collegabile ciò alla vostra dipartita?».

Così purtroppo è. Percepisco gli assassini legati alla chiave.

«Ma cosa apre di tanto importante questa chiave di cui tutti parlano?» chiese Taklinn.

Sola fornisce accesso a un arcano scrigno dal tesoro ignoto. D'obbligo è il salvataggio della chiave, prima che gli immondi ne giovino.

Tre chiavi in questo mondo coesistono: una ottenni e perdetti, una andò a Magnus Vrianian, sovrano della Grande Marca, la terza fu allo Szek di Onnwal. Fondamentale è che anticipiate il demone sullo scrigno. La piccola radura sulle Joten, più bassa nella vetta più alta.

«Che succederà se il demone raggiungesse lo scrigno?» chiese il druido.

Cose indicibili i tre scrigni aperti rovescerebbero sulle Flanaess e su Oerth stesso. Oscura mi è la vostra anima, ma chiaro è il vostro destino: giurate sulla mia tomba di ritrovare la chiave, e di difendere così le Flanaess.

Rigel si inchinò ai piedi del sarcofago, e giurò di portare a termine la missione che era gli stata affidata.

«Non è ancora chiaro chi sia il mandante di quest'omicidio – disse il saggio necromante – ma interrogando i fantasmi dei fratelli di Ovestorrione e confrontando le loro parole con quelle del Pastore, è quasi certo che entrambi i crimini siano stati compiuti dalla stessa entità, e molto probabilmente essa è collegata con il demone che avete incontrato». Il saggio si rivolse poi a Gybir. «Ti affidiamo la missione di accompagnare questi uomini nel loro viaggio, affinché proseguiate insieme le ricerche su queste entità che operano nell'ombra. Puoi formulare il giuramento, se lo desideri».

Quasi senza esitazione il mezzelfo imitò i gesti del paladino e giurò al fantasma di portare a termine il compito. Anche Barandraug formulò il giuramento, pensando che, se le forze cui avrebbero dato la caccia erano le stesse che avevano disseminato morte gratuita nel Bosco del Terrore, valeva la pena giurare solennemente se la ricompensa era la difesa dei domini di Obad-Hai.

Taklinn dapprima rimase in disparte, pensieroso.

«Non era questo che intendevo quando decisi di prendermi qualche giorno di riposo» disse il nano tra sé, poi però stupì i tre compagni inginocchiandosi anch'esso davanti alla tomba del Pastore, e pronunciando il giuramento.

«Se tutte le Flanaess saranno minacciate da questa gente, anche il mio clan potrebbe essere in pericolo. Ho intrapreso il mio viaggio per salvaguardare i miei cari, ma fino ad ora non ho fatto altro che inseguire una favola: è venuto il momento che mi renda davvero utile».

Andate – disse lo spirito – **vi affido dunque quest'estremo compito. Se riuscirete tutta Oerth vi sarà riconoscente.**

Con un lugubre lamento il cadavere ritornò al suo eterno riposo, e i non morti sigillarono nuovamente il sepolcro.

«Bene – disse Barandraug – ora cosa facciamo?».

Tornati al santuario, Gybir srotolò su un tavolo una tela con disegnata la mappa delle Flanaess, indicando Monmurg, la città in cui si trovavano, e dopo una breve ricerca individuò le Joten, un massiccio che si diramava dalle Cristalnebbia a nordovest dei Possedimenti dei Principi del Mare».

«Sono al di più di quattrocento migliaia di stadi» strillò Rigel. «Non vi giungeremo mai in tempo considerevolmente adeguato».

«Certo, non a piedi…» mormorò il saggio che li accompagnava.

«Che cosa intendete affermare?» chiese ancora Rigel.

«Voi non prendete in considerazione la possibilità di viaggiare su un altro piano, come il Piano delle Ombre. Impieghereste non più di trenta ore, perché sappiamo che esiste un portale vicino alla vostra destinazione, sulle Joten».

Rigel disapprovò immediatamente la proposta, mentre Barandraug, che considerava quel viaggio troppo rischioso per il suo compagno animale, ma non poteva nemmeno negare a sé stesso una certa curiosità, non espresse opinioni. Gybir naturalmente era favorevole, e anche Taklinn riconobbe che un viaggio extraplanare avrebbe dato loro un grande vantaggio: vinse quindi la maggioranza. Il gruppo avrebbe potuto usufruire dell'ospitalità dell'Ordine per tutto il resto della giornata, mentre i negromanti si sarebbero occupati delle loro cavalcature.

Prima di partire i raminghi incontrarono Buck, che era completamente guarito dal veleno delle githyanki ed era pronto a riprendere le sue avventure. Gybir era invece molto eccitato per la partenza, ma una parte di lui percepiva cattivi presagi nel pensare a quel viaggio; tuttavia il mezzelfo sapeva che la sua presenza sul Piano delle Ombre sarebbe stata fondamentale per condurre il gruppo sulla strada giusta. La loro guida sarebbe stato il golem d'ombra, la potentissima creatura non morta dal profilo umanoide che sorvegliava l'ingresso del santuario: solo Gybir era in grado di comprendere le parole della creatura, e avrebbe dovuto ripeterle il lingua Comune ai suoi compagni.

Mentre si trovava da solo con il corvo imperiale a meditare in una piccola stanza del santuario, Gybir fu raggiunto da un Maestro, che in mano teneva un pesante libro rilegato con del velluto nero e delle scritte viola ricamate sulla copertina.

«Molto apprenderai sui nostri poteri durante il tuo viaggio. Ti consegno il Tomo del Secondo Sigillo: una volta percorse le Ombre, sarai in grado di comprendere appieno i suoi incantesimi occulti. Allora, e solo allora, potrai vantare il rango di Stregone Necromante a tutti gli effetti. Ti faccio i miei auguri, giovane apprendista, e che Wee Jas ti guidi».

Era notte. Il suo letto stava di fronte alla porta d'ingresso.
La porta si aprì, fu aperta dal lupo, enorme, retto in piedi, gli occhi gialli, il pelo nero, il muso squadrato.
Egli era paralizzato nel suo letto, con gli occhi gialli del lupo che lo fissavano.

"Svegliati, svegliati" si diceva.
"È solo un sogno, apri gli occhi".
Ma i soli occhi aperti erano quelli del lupo, gialli e feroci, che lo fissavano.

«Ho consultato un libro di demonologia – disse Gybir ai suoi compagni dopo un breve riposo – e sembra che la creatura della grotta sia una succube. È un demone tentatore, che inganna con il suo bell'aspetto per poi depravare l'anima di chi cede alle lusinghe del suo bacio. Non fatevi ingannare dalle apparenze, qualora ci imbattessimo nuovamente in lei: come già avete sperimentato, la sua forza è notevole, e i suoi poteri imprevedibili». Gybir aveva nuovamente indosso i suoi "abiti civili", e si era raccolto i lunghi capelli ramati in una solida treccia al centro della schiena.

La partenza avvenne prima della mezzanotte. Tutto il gruppo, con l'equipaggiamento completo e funzionante, si raccolse in una piccola stanza del santuario dove era presente uno specchio dai riflessi vagamente violacei. Era presente anche la figura umanoide che stava di guardia alle porte del santuario: il golem d'ombra sarebbe stata la loro unica guida sull'altro piano. Un negromante pronunciò un comando deciso diretto allo specchio, che divenne improvvisamente opaco, poi si tramutò in un vortice, otre al quale si poteva vedere il proseguimento della stanza, ma molto decadente e privo di colori.

Il negromante spiegò che il golem avrebbe fatto loro da guida fino all'altro portale, che si sarebbe aperto con la stessa parola di comando, per poi richiudersi alle loro spalle dopo nove minuti. Il golem passò per primo, seguito da Gybir e Hoder, poi Barandraug; il lupo sarebbe rimasto nel santuario, poiché l'elfo riteneva il viaggio troppo rischioso per l'animale, al quale teneva più della sua stessa vita. Al turno di Rigel, questo si fermò esitante, incrociando lo sguardo con una giovane apprendista mezzelfa dai capelli neri che passava di lì.

«Smancerie a dopo» disse Buck lanciando Rigel nel portale con un calcio al fondoschiena, poi anche il mezz'orco si tuffò nello specchio con un urlo da battaglia – forse più consono a una mischia – seguito dal più tranquillo Taklinn Holderek, che comunque aveva già sfoderato l'ascia del suo antenato.

VII – le ombre

Questo è il piano avvelenato dell'oscurità e del potere.
Questo è il posto nascosto che odia la luce.
Questa è la frontiera verso mondi ignoti[1].

Nel Piano delle Ombre si percepiva di essere in una dimensione perversa di pura tenebra, un mondo in bianco e nero; ogni forma di colore era sconosciuta a quell'ambiente, anche se negli altri aspetti era simile al Piano Materiale. Il cielo era una volta eternamente nera dove non splendevano nessun sole e nessuna stella. Alcuni punti di riferimento del Piano Materiale erano visibili sul Piano delle Ombre, ma apparivano distorti, come riflessi sinistri di ciò che era possibile individuare sul Piano Materiale; nonostante l'assenza di fonti di luce, comunque, vari animali, vegetali e umanoidi non morti vivevano sul Piano delle Ombre.

Il Piano delle Ombre era mutevole e in movimento, e alcune sue parti fluivano continuamente su altri piani; anche le mappe più precise erano perciò inutili nonostante la presenza di riferimenti precisi. Se un esploratore avesse visto una catena montuosa durante un viaggio tra le ombre, la volta successiva la catena montuosa avrebbe potuto trovarsi ancora lì, ma le singole montagne avrebbero potuto risultare spostate: la precisione era una causa persa sul Piano delle Ombre.

Buck sbucò fuori dal portale praticamente in volo, investendo i suoi compagni già arrivati sul posto e facendoli cadere a terra in un mucchio disordinato. Sul Piano delle Ombre il portale che avevano attraversato corrispondeva alla porta di una casa semidistrutta, circondata dal più profondo buio; uscendo per ultimo, Taklinn guardò un po' perplesso la scena. Il golem d'ombra era già lì ad aspettarli, pressoché indistinguibile dall'oscurità circostante. Era un colosso di tenebra molto più alto di un umano, e nella mano eterea reggeva una grande torcia di legno che emetteva un debole alone luminoso.

Quando avrete finito di giocare, mortali, mi auguro di poter procedere, infuse telepaticamente il golem d'ombra a Gybir. Il negromante avvertì un moto di irritazione nei pensieri del non morto, e la sua preoccupazione crebbe con la consapevolezza che, per loro natura, i golem d'ombra erano cinici e malvagi. Era improbabile che la creatura si sarebbe mostrata accondiscendente nei confronti dei mortali.

Non mi sembra affatto un buon inizio, pensò il negromante cercando di non farsi perce-

[1] Grubb, Cordell, Noonan, "Manuale dei Piani", cap. 5, pag. 59, Twenty Five Edition.

pire dal non morto, poi comunicò frettolosamente ai suoi compagni le opinioni del golem d'ombra.

Senza attendere che fossero pronti, la guida dei cinque avventurieri si incamminò attraverso le case degradate e fatiscenti, che erano le ombre distorte del mondo reale. L'inquietudine di Rigel e Barandraug era vistosa, e mentre Buck si dimostrava per lo più indifferente all'oscurità di quel mondo, Taklinn appariva quasi interessato.

«Certo – disse il nano – uno può facilmente immaginarsi l'aspetto di Niflheimr, ma visto dal vivo fa tutto un altro effetto. Mi chiedo se da queste parti ci sia mio nonno».

«Se la storia che hai raccontato è vera – rispose il negromante – è improbabile che il suo spirito risieda qui. Molti sono i luoghi che accolgono i morti: questo piano ospita solo fantasmi e ombre del passato».

I viaggiatori camminarono per alcune ore, durante le quali l'unico paesaggio visibile fu un deserto grigio avvolto da un manto notturno. Camminavano tutti in silenzio sul terreno secco e sterile, dalle cui crepe promanavano freddi vapori di terrore che pungevano le ossa dei raminghi, facendo desiderare loro di trovarsi altrove. Si percepiva la presenza transiente di spettri fatti di pura oscurità che li osservavano, rimanendo al di fuori dell'alone di luce prodotta dalla torcia e muovendosi come lupi invernali attorno a degli escursionisti inesperti. Seppure con poca convinzione, Gybir si stava chiedendo per quale motivo le ombre non li avessero ancora attaccati. Per la presenza del golem, probabilmente.

D'un tratto il mostro che faceva da guida si fermò: tutt'attorno c'era il deserto sormontato da ombre, e nessun ostacolo o bivio poteva interrompere il sentiero invisibile che stavano seguendo.

Perché ti sei fermato? pensarono i cinque mortali rivolgendosi al non morto. Il golem, senza muoversi di un passo, gettò a terra la grande torcia facendola avanzare velocemente di molti piedi; la luce improvvisa sorprese diverse creature oscure che stavano in agguato di fronte alla compagnia, che subito si rifugiarono ai limiti della luce e rimasero in attesa, pronte a sferrare il loro attacco. Molte erano figure dalle sembianze vagamente umane, ma solo nella forma: se alcuni non morti avevano un viso, questo era distorto in modo innaturale. Mormorii e lamenti riempivano l'aria straziando la mente di chi li ascoltava, come un canto di dolore strillato da migliaia di sirene ma allo stesso tempo sussurrato dal fondo di un oceano nero. Mentre osservava le ombre che li circondavano, Gybir non si accorse che il mondo attorno a loro era cambiato: non c'era più il deserto di terra grigia e incolore, bensì pareti di roccia simile a ossidiana che si innalzavano ad arco attorno al negromante e ai suoi compagni, come artigli di una mano che si stringevano attorno alle prede chiuse nel palmo. Crepe e frane interrompevano la continuità della pietra, rendendo i muri molto simili alle dita marce del predatore nero.

«Dobbiamo uccidere i mostri?» chiese il mezz'orco tenendo ben salda l'ascia, ma il negromante gli fece cenno di trattenersi: c'era qualcosa di conosciuto nell'essenza di quelle creature. Quando si accorse dell'ambiente apparso tra le sagome degli spettri, Gybir capì di trovarsi nella proiezione maligna del santuario di Ovestorrione, e che le ombre che lo infestavano erano i fantasmi dei suoi compagni morti; in un primo momento pensò che non fossero reali,

che fossero solo una delle tante illusioni del Piano delle Ombre, ma quando vide un particolare spettro, le sue convinzioni svanirono e si allontanò dal gruppo correndo.

«Kaya!» gridò il mezzelfo, chiamando lo spettro della ragazza che aveva perso da poco, ma ben presto si rese conto di essere caduto nel tranello delle ombre. Si arrestò troppo tardi, quando ormai era uscito dall'area illuminata dalla torcia, e le creature d'ombra si avventarono su di lui, per carpirne l'essenza vitale che tanto desideravano eppure non avrebbero mai più recuperato. Il giovane apprendista stregone pronunciò alcuni ordini nella Lingua dei Morti, per allontanare le creature da sé e chiamare in aiuto il golem d'ombra, ma questo sembrava poco interessato a svolgere compiti diversi da quello assegnatogli, e la forza dei mostri delle tenebre era in quel mondo troppo grande per i poteri di Gybir; trascorsero pochi attimi di terrore prima che un lampo abbagliante scacciasse le ombre dalle rovine del santuario, allontanandole da Gybir. Rigel il Brancaleone teneva alto il suo medaglione d'argento emettendo un cono di luce sacra in grado di incenerire l'essenza maligna dei mostri, e questi fuggirono intimoriti senza più avvicinarsi per molto tempo. Gybir non era visibilmente ferito, anche se il breve contatto con le ombre aveva segnato la sua anima con una ferita non poco dolorosa: alla gioia di vivere le ombre avevano sostituito il dolore per ciò che era passato ed era andato perduto.

«Se riesci a camminare, ragazzo, sarà meglio andarsene in fretta» esortò Taklinn. «Døkkrwarg inizia a essere nervoso, e penso che il suo naso sia affidabile».

«Come mi hai chiamato?» proruppe il druido.

«Senti, elfaccio, non mi piace la tua lingua e non sono in grado di pronunciarla, quindi il tuo nome lo dico in Nanico. Se la cosa ti dà fastidio, posso sempre chiamarti *guardiacaccia*».

«Tralasciate tali inezie, inetti! Il Male permea le desolazioni oscure». Il consiglio di Rigel fu saggiamente accolto, poiché il golem d'ombra aveva raccolto la torcia e sia stava nuovamente muovendo sul suo cammino verso il portale. I cinque compagni erano però più intimoriti dai ringhi e ululati che provenivano dall'ombra: ai mormorii degli spettri si erano sostituiti versi di cani che si aggiravano tra le macerie di ossidiana, scrutando le loro prede con spenti occhi bianchi.

«La vostra titubanza con gli spettri, stregone, attirò l'attenzione pur di mastini d'ombra. Riprovevoli creature, forti e massicce quanto lo è una pantera».

Era però troppo tardi per andarsene: i cani neri uscirono allo scoperto, ignorando le luci magiche prodotte dai viaggiatori e assalendoli affamati. Taklinn e Buck li respinsero violentemente, e i loro compagni li seguirono nello scontro brandendo le spade con ferocia, ma i mastini erano molto più forti e numerosi, e presto misero in difficoltà i viandanti.

Il golem d'ombra non sembrava intimidito dalle creature: dalle sue mani emergevano ora delle lame ricurve simili ad artigli con in quali scatenò due colpi che mandarono in pezzi i mastini che lo circondavano, ma non si fermò ad aspettare il resto del gruppo; proseguì per la sua strada, raccogliendo la torcia e lasciando soli gli avventurieri.

«Hoder, herreukes duvlj» ordinò Gybir Liadon al suo famiglio, lo scheletro di corvo imperiale che stava fedelmente appollaiato sulla sua spalla. Hoder eseguì il comando del suo padrone: seguire il golem d'ombra, in modo da non perderne le tracce.

La creatura, il cui controllo da un altro piano risultava difficile da parte dei Maestri del

santuario di Monmurg, si allontanava senza preoccupazioni, portando con sé l'unica fonte di luce disponibile in un mondo dove non esisteva il sole. Gybir generò allora una luce magica, poco più intensa di una torcia, in modo da poter continuare la battaglia. I cinque avventurieri rimasero soli ad affrontare mezza dozzina di creature, ma erano sicuri che presto se ne sarebbero aggiunte altre. Barandraug provò a imporre il suo controllo sulle creature, ma i mastini d'ombra non erano animali, e non rispondevano alle leggi di Obad-Hai, così come esulavano dal dominio di Wee Jas, non essendo propriamente morti. Solo la luce divina delle insegne di Rigel poteva tenerli lontani, abbastanza perché il druido potesse indebolirli facendo franare sulle loro teste i muri fatiscenti del santuario. Non sarebbe stato sufficiente a uccidere i mastini, ma il piccolo crollo diede ai raminghi la possibilità di fuggire velocemente da quel luogo, seguendo le deboli indicazioni che Hoder poteva fornire al suo padrone.

Procedettero i gran fretta nell'ombra, senza punti di riferimento o indicazioni per ore, e le notizie di Hoder erano diventate sempre più deboli, fino a sparire completamente; alle spalle del gruppo si sentivano ancora i versi soffocati dei mastini che non avevano abbandonato la caccia. Dopo molte ore, i cinque compagni videro una luce in lontananza, e si fermarono: era la luce fioca e tremolante di una lanterna, annebbiata dalla perenne foschia di quel mondo, ma il fatto stesso che esistesse una fiamma fu strano e attirò la loro attenzione.

Mentre si sedevano per riprendere fiato, i compagni di avventure videro la luce avvicinarsi, finché si rivelò essere la torcia sorretta dal golem d'ombra che li aveva abbandonati ore prima. Mentre la torcia avanzava, fu illuminata una parte del terreno dove si trovavano degli ossicini sparsi a terra, e il giovane mezzelfo non ebbe dubbi; ci si lanciò sopra e confermò il suo timore, e cioè che quelle fossero le ossa inanimate di Hoder; le raccolse, contandole una a una, controllando attentamente che nessuna di esse fosse spezzata, e le ripose tutte in un sacchetto di cuoio. Si voltò poi verso il golem d'ombra, che era passato di fronte al gruppo senza la benché minima reazione, e urlò nella lingua dei vivi.

«Ehi, tu! Dove stai andando?».

Torno dai miei padroni. Ho compiuto il mio dovere.

Nessuno comprese subito il significato della risposta; era una peculiarità dei golem d'ombra una troppo acuta finezza intellettuale. Di nuovo sprofondati nel buio e nella rassegnazione, ognuno si chiese quale fosse la cosa migliore da fare: alle loro spalle, verso il portale, un branco di mastini li stava quasi sicuramente inseguendo, e muoversi senza una destinazione chiara era la peggiore decisione possibile che si potesse prendere sul Piano delle Ombre, con il costante rischio di incontrare un lich o un gigante notturno.

«Di qual avviso siete, stregone?» chiese Rigel a Gybir. Il mezzelfo rifletté per alcuni istanti senza dire nulla, poi guardando la luce che si allontanava provò a spiegare la situazione.

«Se il golem ha portato a termine il suo compito, significa che ha raggiunto il portale ed è tornato indietro; in fondo erano queste le sue istruzioni».

«Perciò – continuò Barandraug – se ci muoviamo nella direzione opposta alla sua, raggiungeremo il portale».

Entusiasta, Gybir scattò in avanti e indicò la strada da seguire, incitando in suoi compagni a sbrigarsi, ma come si alzò fu colpito al ventre da una rapidissima freccia, tanto veloce che

la punta uscì dalla schiena sul fianco sinistro. Con immenso dolore ma uguale decisione, Gybir accese una luce magica, diede mano all'arco di sua madre, Xanaphia Galanodel Liadon, e incoccò una freccia. Intanto anche Rigel si era alzato con l'arma già in pugno, ma anche lui fu colpito da una freccia che in parte attraversò gli anelli del suo giaco di maglia. Gli attacchi provenivano entrambi dalla direzione del portale, se ciò che presumeva il gruppo era giusto, perciò si lanciarono tutti e cinque da quella parte. Altre frecce fischiarono vicino ai compagni, ma la coraggiosa avanzata aveva probabilmente distratto i misteriosi arcieri, che avevano scagliato altre frecce con troppa fretta.

I raminghi non dovettero percorrere più di venti metri per trovarsi davanti a tre vampiri armati di archi, spade e pesanti catene chiodate. Non sapendo quale fosse effettivamente il modo di distruggere un vampiro, tutti meno il negromante semplicemente attaccarono i non morti; sebbene fossero quasi in rapporto di due contro uno, i mortali trovarono però difficoltà nell'affrontare la sfida. I vampiri erano non morti potentissimi, forti e intelligenti in egual misura, tanto che molti di essi praticavano la negromanzia per richiamare al loro servizio altri non morti.

I tre vampiri iniziarono a bersagliare il gruppo di mortali con frecce e dardi, separandoli e facendo sì che si isolassero nell'ombra, perdendosi di vista l'un l'altro. Rigel fu assalito alle spalle da uno di essi, che con il suo morso frantumò alcuni degli anello metallici della cotta; il paladino sentì il proprio sangue risucchiato dalla bocca del non morto, e con il sangue scorreva via l'energia vitale. Buck intervenne e trascinò a terra il vampiro, separandolo dalla sua preda e liberando Rigel; i due compagni si accanirono sul mostro, ma la forza fisica di questo era tale da permettergli di parare i fendenti con le sole mani. Anche Taklinn era in difficoltà, e Barandraug poteva fare poco per aiutarlo: la catena chiodata del vampiro volteggiava sibilando nel vuoto oscuro, e avrebbe ucciso l'elfo in un solo colpo se questo non si fosse tenuto a distanza di sicurezza; né il druido poteva usare il suo arco, perché Taklinn, ignorando il pericolo della catena, era avanzato con il suo grande scudo e stava affrontando il suo avversario a distanza ravvicinata, e il rischio che una freccia diretta al vampiro colpisse Taklinn era grande.

Gybir, seppure ferito, cercava di distrarre con un'interminabile raffica di frecce quel terzo vampiro armato di arco che mirava senza esitazione ai compagni del mezzelfo. Quando si vide bersagliato, il vampiro arciere lasciò la sua arma e si affiancò al compagno contro Taklinn, bloccandogli un braccio e affondando i suoi denti appuntiti nel polso del nano e succhiandone il caldo sangue.

Gybir abbassò l'arco, e concentrando tutto il suo potere recitò il suo rituale per far cadere il vampiro sotto il suo controllo: «Eth t'zoph mw-tnemes te shov te eem rethnj sythibawreshboo dowk muhem mutkkap tez».

Alla fine della formula il vampiro si arrestò per un istante, poi si rivolse contro il non morto ancora alle prese con il nano; Taklinn, scarno e pallido, cadde seduto a terra privo di forze. Rigel alzò allora il suo medaglione e lo diresse contro i due vampiri rimasti, e con un'abbagliante esplosione solare investì i non morti, che urlando si tramutarono in una nuvola gassosa e svanirono.

«Non sono stati distrutti», sentenziò il vampiro controllato da Gybir. L'apprendista necromante rifletté per un momento, poi annuì, ma aggiunse che non era il momento di parlarne: ancora ferito, egli suggerì di trovare un riparo in cui recuperare le forze.

«Proseguendo per la vostra strada c'è un vallo», disse ancora il vampiro. Poiché a detta della creatura il luogo non era lontano, tutti furono d'accordo nel proseguire fino a quello che videro come un grosso canale secco che incrociava perpendicolarmente il senso di marcia del gruppo.

Tutti si distesero, appoggiando la schiena ad un argine e stando con la testa bassa per non essere individuati troppo facilmente.

Il vampiro, che aveva detto di chiamarsi Ferh Dafyn, medicò la ferita al ventre di Gybir; era stato in vita un'alchimista, poi trasformato da un potente vampiro che l'aveva trascinato sul Piano delle Ombre. In seguito, mentre il mezzelfo compiva un incantesimo di negromanzia per resuscitare Hoder, Barandraug trasse dalla bisaccia un paio di bottiglie in vetro; quando le vide, il vampiro si allontanò disgustato e lo esortò a rimettere al loro posto quelle «fiale di veleno». Quest'intimidazione necessitava di spiegazioni da parte del negromante: come l'energia negativa era letale per i mortali ma terapeutica per i non morti – spiegò lo stregone –così come ciò che era fonte di guarigione per i vivi, come una pozione medicamentosa, per i non morti costituiva qualcosa di nocivo. Per dimostrarlo, il mezzelfo bevve per primo, e subito la ferita provocata, e successivamente medicata, dallo stesso Ferh, si rimarginò senza lasciare tracce; la pozione venne poi data a Taklinn e Rigel, entrambi pallidi e magri a causa dei morsi di vampiro, che recuperarono un po' di colorito. Gli altri due si spartirono la seconda ampolla recuperando così un po' di energia.

Quando Hoder ritornò miracolosamente allo stato di non morte, il negromante ordinò a lui e a Ferh di esplorare la zona. Il vampiro si tramutò in pipistrello, e assieme al corvo imperiale volò via nell'ombra.

«Di qual diceria stava facendo menzione il morto vostro, dapprima?» chiese Rigel al negromante.

«Quando il vostro lampo di luce li ha polverizzati, dite?» replicò il mezzelfo. «Alludeva al fatto che i vampiri vanno uccisi in modo particolare».

«Davvero?» esclamò Barandraug. Gybir annuì, poi prese un po' di fiato nei polmoni e iniziò a spiegare:

«I vampiri che subiscano ferite letali con armi o incantesimi convenzionali non vengono distrutti, come invece accade agli altri non morti. Essi assumono una forma gassosa, e viaggiano fino alla loro bara per recuperare le forze. Per eliminare questo tipo di creature è necessario trafiggerli con un paletto di legno esattamente al cuore. Un vampiro viene inoltre distrutto dall'esposizione diretta al sole o con l'immersione in acqua corrente. È poi pratica comune tagliare loro la testa e riempirne la bocca con particole consacrate, ma poiché qui non ci sono alberi, sole, fiumi o particole, non ho idea come poter affrontare eventuali altri vampiri che potremmo incontrare».

«Una cosa c'è, sì», esclamò d'un tratto Buck, facendo a pezzi l'impugnatura di alcune asce da lancio che aveva con sé. Entusiasti, tutti si misero ad appuntire i manici di due asce per

ricavarne dei paletti appuntiti. Taklinn aveva con sé il bastone di legno, che con un colpo di ascia spaccò in tre piccoli segmenti da distribuire ai suoi compagni.

Trascorsero alcune ore all'interno della trincea, e il capo del gruppo, Rigel il Brancaleone, disse che era giunto il momento di partire; contemporaneamente ritornarono Hoder e Ferh, i quali riferirono di aver trovato una cattedrale lungo la strada: il vampiro sapeva che all'interno c'era un portale, ma sospettava la presenza di suoi simili nella cripta.

«Il mio signore possiede quel tempio – disse Ferh – e il vostro affronto nei suoi confronti, realizzatosi nella mia cattura, l'avrà fatto inferocire. Invadere la sua cattedrale non servirà certamente a calmarlo».

Rigel osservava con tanta ammirazione quanta curiosità il vampiro, che indossava succinte vesti di pelle nera e un decadente farsetto di velluto, magro e pallido come un cadavere ma dalla mente più viva di quella di molti mortali. Il paladino era stupito dal modo in cui Ferh Dafyn si era sottomesso al comando di quel giovane mezzelfo, e pensò che o il vampiro stava solamente fingendo, oppure il potere di Gybir Liadon era molto più grande di quanto sembrasse; il non morto non mostrava il benché minimo desiderio di volersi sottrarre al dominio dello stregone, e questo sembrava ancora più straordinario. Rigel ipotizzò che per un Apprendista Necromante non fosse facile esercitare il proprio controllo su un essere intelligente e forte come vampiro, e che probabilmente il vero scontro si stesse svolgendo tra le invisibili energie spirituali dei due interessati. La mente del negromante contro quella del non morto si contendevano senza sosta un corpo, ma finché il primo avesse predominato almeno di poco sul secondo, il non morto avrebbe dimostrato tutta la sua fedeltà al padrone.

Fascinoso e malsicuro, pensò Rigel.

Con un innato coraggio, gli avventurieri si incamminarono verso la cattedrale; Ferh Dafyn suggerì di entrare da uno degli ingressi dal transetto, sul lato della struttura, per essere più vicini all'abside sotto al quale era situato il portale. L'edificio era grandioso: alle tre navate perfettamente proporzionate se ne aggiungevano altre due dal transetto verso l'abside, tutte suddivise da pilastri compositi che sorreggevano deliziosi archi a sesto acuto, il cui peso si scaricava sui contrafforti esterni. Decorato da numerose vetrate, il catino absidale si presentava come una foresta di colonne allineate alla perfezione, per formare una doppia corona attorno all'altare.

I viaggiatori rimasero pietrificati dalla magnificenza della cattedrale, resa però estremamente tetra dalla polvere, le ragnatele e la totale assenza di luce. L'edificio sorgeva solo nella desolazione del Piano delle Ombre, come se qualche dio pazzo l'avesse trapiantata lì dal centro di Mitrik migliaia di anni prima.

Nonostante l'edificio apparisse privo di forme di vita, e non vita, prima che il gruppo si avvicinasse all'altare Ferh indicò al suo padrone cinque vampiri vestiti come lui, anch'essi al servizio dello stesso signore negromante, e suggerì di attaccarli di sorpresa prima che si accorgessero di loro; il suggerimento fu tuttavia vano, perché l'odore di sangue dei vivi fece sì che i vampiri avvertissero la presenza di prede e le attaccassero subito; questa volta, però, i viaggiatori planari erano preparati allo scontro che li attendeva. Inaspettatamente il primo vampiro fu trafitto al cuore dal paletto di Barandraug, polverizzandosi in un atroce grido di

disperazione. I vampiri rimasti si fecero più cauti, ma la sete di sangue era forte, e la perizia degli intrusi non intimorì troppo i vampiri. Come una fedele guardia del corpo, Ferh combatteva al fianco di Gybir parando i colpi di uno dei vampiri che si era accanito contro il mezzelfo; inaspettatamente però, il negromante tese la mano sinistra sulla schiena di Ferh, e con un lampo di luce grigia questo si carbonizzò e scomparve, quasi senza gemere; Gybir allungò poi la mano verso l'altro vampiro, e questo per la paura arretrò, ignaro di quanto stesse accadendo. Il negromante ne approfittò per colpirlo e disarmarlo con la sua katana, che gli portò via anche parte del braccio e lo fece cadere a terra allibito. Non fu difficile per il negromante uccidere il suo avversario con il paletto di legno: era debole e magro, certo, ma la precisione non gli mancava affatto.

Rigel e Barandraug si stavano fiancheggiando contro quello che sembrava il capo dei vampiri, e molto presto anche Buck riuscì a centrare il cuore di un non morto con la punta affusolata del paletto, ma ciò non impedì a un'altra delle creature di attaccare il già debole Taklinn, che nel frattempo era rimasto da solo nel combattimento, immobilizzandolo a terra e risucchiandone la rimanente linfa vitale.

Il nano guerriero Taklinn Holderek, nipote dell'omonimo ed epico uccisore di draghi, cadde al suolo privo di sensi, privo di sangue, privo di una qualunque forza vitale. Tutto il gruppo di compagni rimase pietrificato per l'accaduto, ma non Gybir. Il negromante rivide davanti a sé il massacro di Ovestorrione, dove tutti i suoi confratelli, dal più giovane apprendista al più potente maestro, erano stati brutalmente assassinati, e questo senso di rabbia e desiderio di vendetta lo portò ad agire prima ancora di pensare: colpì con un gomito il volto del vampiro e gli trafisse il torace con la sua arma, la katana ereditata dalla madre che non aveva mai conosciuto. Prima che potesse sparire in una nuvola di vapore, e quindi fuggire impunito, Gybir prese il paletto che si era legato alla cintura e lo piantò nel cuore del non morto, all'incrocio di atri e ventricoli, invocando la giusta pena per quel crimine.

Mossi dal medesimo sentimento di rabbia e devozione, i compagni di Taklinn massacrarono l'ultimo vampiro, afferrandolo per le braccia senza che potesse morderli e trafiggendolo con il legno.

Terminata la battaglia, Rigel si inginocchiò e iniziò a recitare una preghiera per l'anima di Taklinn, ma fu bruscamente interrotto da Gybir.

«Lasciate perdere, così rischiate di ucciderlo sul serio». L'umano guardò il negromante con uno sguardo serio e al contempo adirato.

«Tu, Gybir Liadon, blasfemo adoratore della Morte, non osare infrangere con la tua occulta stregoneria i più consoni rituali per la celebrazione funebre di uno eroe defunto».

«*Caduto*, non defunto» corresse il mezzelfo. Rigel stava per incominciare a inveire sul serio, ma fu preceduto dal mezzelfo.

«Al tramonto del quarto sole sul Piano Materiale, il suo corpo si risveglierà dalla morte sotto forma di vampiro, assoggettato a colui che l'ha reso tale. Tuttavia l'altro vampiro è stato distrutto, quindi egli sarà libero. Portiamolo con noi: una volta tornati a Monmurg, i saggi del santuario sapranno fornirgli una cura. Intanto, provvederò a mantenerlo sospeso tra la vita e la morte, evitando che si tramuti in un vampiro. Non c'è ritorno dalla non morte». Gybir tolse l'armatura al nano e ne cosperse la salma con un olio nero e appiccicoso che portava nella

borsa, recitando nel frattempo una canzone sussurrata nella sua lingua blasfema, il Moilian.

Fatto ciò, Buck si caricò sulle spalle il corpo inanimato di Taklinn. Il nano si era dimostrato abbastanza diffidente nei confronti dei suoi compagni, soprattutto verso Gybir e Barandraug, ma non per questo meritava di essere lasciato solo nel Piano delle Ombre. Col tempo, il legame tra Taklinn e i suoi compagni si sarebbe rafforzato, anche se nessuno ancora lo sospettava.

«Mezzoumano, perché hai distrutto il tuo vampiro? – chiese il druido – e soprattutto, come hai fatto?».

Gybir raccolse dal pavimento le armi e la corazza di Taklinn, e le distribuì tra sé, Barandraug e Rigel, poi rispose alla domanda dell'elfo.

«Ferh era molto potente, e sebbene fosse nobile nel parlare sentivo il suo oscuro potere lottare per riconquistare la libertà. Non sono ancora un negromante esperto, e non posso esercitare a lungo un controllo stabile su un vampiro, perciò ho pensato che, giunti nella cattedrale, sarebbe stato meglio distruggerlo prima che ritornasse sotto il giogo del suo precedente padrone, e ho colto l'occasione per spaventare gli altri vampiri: in realtà posso scongiurare in quel modo solo i non morti che controllo stabilmente, ma credo che quei vampiri non lo sapessero».

Si misero tutti in cerca dell'accesso alla cripta, quando le grandi porte della navata centrale si spalancarono e fece il suo ingresso un grande lupo dal manto nero e lurido, con una luce rossa che brillava negli occhi e una bava desiderosa di sangue che colava dai denti.

Con il lupo, il branco di mastini d'ombra stava invadendo la cattedrale, mentre numerosi pipistrelli entravano dalle vetrate rotte e si tramutavano in vampiri della stessa schiatta di Ferh Dafyn. Il lupo si alzò sulle zampe posteriori, assumendo l'aspetto di un elegante vampiro dai capelli lunghi e neri, la pelle grigia e secca annerita attorno agli occhi; non portava armi, ma pregiate e antiche vesti nere come la notte, e sotto l'alto colletto di pizzo si vedeva chiara e vivida la cicatrice di un morso alla gola. I vampiri e i mastini avanzarono per ordine del signore della cattedrale avvicinandosi velocemente ai mortali, ma Barandraug li trattenne facendo spuntare dal pavimento numerosi aculei di marmo, dando il tempo a lui e ai suoi compagni di scendere nel sotterraneo.

Il portale era diverso da quello che i viaggiatori avevano attraversato a Monmurg: sul pavimento erano tracciati in rilievo simboli e rune racchiusi in un pentagono largo circa due metri. Poiché Gybir era l'unico a conoscere la Lingua dei Morti, fece attraversare il portale prima ai suoi compagni: Barandraug con Buck e Taklinn si posizionarono sul pentagono, poi Gybir pronunciò le parole di comando e i tre che si trovavano sopra le rune svanirono in una cascata di luce incolore. Il mezzelfo e Rigel si strinsero poi in quell'angusto spazio, quando già le creature delle ombre avevano superato le blande difese del druido e stavano scendendo nella cripta. Prima che la freccia di un vampiro li raggiungesse, anche Rigel e Gybir svanirono sul portale, ponendo fine a quel terribile viaggio.

VIII – le montagne

Originate dalle Cristalnebbia, le Joten componevano il più grande massiccio nei pressi di quella catena montuosa, ed erano dimora di diverse tribù di giganti. Le pendici dei monti erano molto contese, dove orchi, umani di Yeomanry e Sterich, e alcuni gruppi di elfi e nani che portavano avanti una difficile esistenza da eremiti, combattevano un'eterna guerra per il controllo della zona. In generale, le Joten erano montagne alte, stupende e pericolose.

Nella parte più contesa del massiccio, tra le valli settentrionali, si trovava il portale da cui uscirono i viaggiatori planari. Si trovavano in una grotta, costituita da una semplice galleria alla cui metà era situato il portale; da una parte si poteva vedere la luce del giorno, e quindi l'uscita, ma anche all'altra estremità era possibile percepire una debole luce. Non appena Gybir e Rigel comparvero sul Piano Materiale, Buck e l'elfo sospirarono per il sollievo: la tensione li aveva tenuti con il fiato mozzo a causa dei vampiri, e l'essere fuggiti dalla cripta rasserenò gli animi dei compagni, ma non quello di Gybir.

«Potrebbero conoscere la parola d'ordine, e arrischiarsi a venire qua».

«E quanto lo ritenete probabile?» domandò Rigel.

«Non molto. Quel signore dei vampiri mi sembra vorace, ma non necessariamente stupido». Gybir sapeva che la propria risposta era un'iperbole, ma sapeva anche che Rigel era stanco e visibilmente scosso dall'esperienza attraverso le Ombre: la sua visione pia del mondo ne aveva risentito, e il veleno di vampiro nel suo sangue lo rendeva vulnerabile al panico e al desiderio di auto-annullamento, perciò sarebbe stato meglio trattare il paladino con cautela.

Mentre Rigel e Buck, deposto Taklinn a terra, si avviavano all'uscita della grotta, Barandraug osservò il buio baratro che nel verso opposto si sviluppava sotto la montagna; il suo allenato olfatto da druido lo avvisò della presenza di una sostanza generalmente artificiale: cenere. Incuriosito, l'elfo seguì la traccia fino al fondo della galleria, che complessivamente era lunga due dozzine di braccia, e scoprì che si trattava di un vecchio fuoco spento al centro di un'ampia cavità circolare. Parecchi forzieri si affiancavano a uno scheletro seduto a ridosso della parete, con i vestiti ridotti ormai a qualche lurida striscia di tessuto. Quello che catturò di più l'attenzione di Barandraug fu un anello di pura olivina che stava al dito del cadavere; era liscio, senza segni di taglio, decorazioni o stemmi. Subito Barandraug lo raccolse e lo mostrò ai suoi compagni, altrettanto incuriositi.

«Non credo che abbia un grande valore materiale – disse l'elfo mentre lo infilava al dito – ma mi incuriosisce».

Gli scrigni contenevano per lo più cianfrusaglie, ma anche una certa quantità di monete d'oro e d'argento che vennero divise in parti eguali tra i compagni. Gybir rinunciò a parte del denaro in cambio del possesso di alcuni oggetti preziosi, che riteneva potessero avere qualche

peculiarità magica: c'erano numerosi anelli e amuleti che avevano incastonate pietre nere e lucide che, a detta del negromante, fungevano da catalizzatori di energia. Il mezzelfo aveva imparato molto dal viaggio attraverso le ombre, tanto da sentirsi in grado di comprendere i poteri racchiusi nel Tomo del Secondo Sigillo, che insegnava tra l'altro a utilizzare questi catalizzatori.

Esistevano cinque sigilli di incantesimi occulti, ognuno più potente del precedente, che classificavano il rango di un negromante all'interno dell'Ordine della Salvezza Oscura. Il Primo Sigillo conteneva gli incantesimi più semplici, che potevano utilizzare anche gli *Apprendisti Necromanti* ed erano propedeutici all'apprendimento, mentre la vera negromanzia era insegnata a partire dal Tomo del Secondo Sigillo, accessibile agli *Stregoni Necromanti*. Seguiva il Terzo Sigillo, che identificavano i loro conoscitori come *Saggi Necromanti*; soltanto i *Maestri Necromanti* erano sufficientemente potenti per conoscere e utilizzare gli incantesimi del Quarto Sigillo; questi Stregoni dell'Ombra Lucente erano a capo dei santuari dell'Ordine sparsi in tutte le Flanaess. Esisteva poi il Tomo del Quinto Sigillo, un volume unico e da molti ritenuto leggendario: lo stregone che fosse stato in grado di ottenere e utilizzare questo tomo avrebbe ricevuto il rango di *Gran Maestro Necromante*, ma fino ad allora nessuno, oltre al fondatore stesso dell'Ordine, aveva mai ricoperto tale carica.

Poiché nessun vampiro fece la sua comparsa dal portale, il gruppo decise di lasciare Taklinn nella grotta, sigillata da un incantesimo di Barandraug, e di riposarsi sulla soglia della caverna. Mentre i suoi compagni recuperavano un po' di forze Gybir, ormai stregone a tutti gli effetti, aprì le pagine di magia occulta del secondo tomo, memorizzando subito alcuni incantesimi tra quelli che riteneva più utili. Scorrendo con lo sguardo le pagine del libro, Gybir sentì un vento freddo e umido soffiare attraverso la sua schiena, come una pesante ombra ancestrale; non comprese la natura di quelle sensazioni, ma capì che le Ombre avevano lasciato in lui un segno più profondo di quanto si sarebbe aspettato, tuttavia era anche convinto che quel marchio non sarebbe stato assolutamente negativo. Era uno stregone delle ombre, e dalle ombre sapeva che avrebbe tratto la sua energia.

Erano passate circa trenta ore da quando i raminghi erano partiti dal santuario di Monmurg, ma avevano coperto una distanza che avrebbe richiesto più di due settimane con i migliori cavalli. Davanti a loro il sole era da poco sorto, iniziando a riscaldare la fredda aria di montagna; fuori dall'ingresso della caverna si trovava un profondo dirupo che scendeva fino al bosco sottostante, ma voltandosi verso destra i raminghi trovarono uno stretto sentiero, largo abbastanza da farci passare una sola persona alla volta. Proseguendo, con a sinistra il dirupo e a destra una liscia parete di granito, il sentiero non accennava ad allargarsi, ma iniziava a salire all'incrocio di un ghiaione, formando una serie di ripidi tornanti che portavano circa trecento metri più in alto.

«Questo posto – disse a un tratto Barandraug, voltandosi verso la distesa boscosa e interrompendo la marcia – è familiare. Io sono nato poco lontano da qui, sui colli a sud di queste montagne. Oggi sono un druido, perché è grazie ai druidi che sono salvo: centoventi anni fa la mia città fu distrutta dagli orchi delle Joten, e dei druidi mi raccolsero dalle braccia di mia madre ancora in fasce, portandomi con loro».

«Vuoi cercare la tua città?» chiese Gybir.

«No, è passato più di un secolo: non sarà altro che un cumulo di macerie, ed è comunque troppo lontana da qui. Però è strano, se non addirittura patetico: se la mia città fosse ancora in piedi, probabilmente non vi avrei incontrati. Voglio dire, non avrei soccorso il negromante, non avremmo vinto il torneo, e non saremmo stati coinvolti in questa faccenda. Se tutto fosse andato per il meglio per me, oggi non ci sarebbe nessuno, qui, a fronteggiare quel demone».

«Penso che lo stesso valga per me» continuò Gybir, con un'espressione stranamente agitata. «Se a Ovestorrione non fosse accaduto nulla, nemmeno io sarei stato coinvolto in questa storia».

Anche Rigel dava l'impressione di voler dire qualcosa, ma si trattenne dal parlare, come se avesse paura delle sue stesse parole. Anche Buck non disse nulla, capendo poco o niente di quel discorso. Dopo il piccolo intervallo di riflessione, il gruppo si rimise in cammino.

Una volta terminata la faticosa salita, il sentiero si allontanava dal ghiaione e si insinuava in fondo ad una stretta gola, e superata la difficoltà iniziale il gruppo trovò un po' di sollievo nel falso piano tra le pareti rocciose della valle, costeggiando un piccolo ruscello di acqua fresca; Gybir sentiva le ginocchia spezzarsi sotto il peso del suo gracile corpo, e nei brevi momenti di delirio per la stanchezza e la poca aria sognava di avere delle grandi ali per volare lontano. La fatica non aveva colpito solo il debole mezzelfo, ma anche Buck e Barandraug, che seppure allenati erano segnati da trenta ore di veglia e da una marcia quasi ininterrotta. Rigel era esausto, oppresso dal peso della sua cotta di maglia e dalle armi d'acciaio, e una lieve febbre vampirica gli bruciava il sangue.

«Non morirete, credetemi, ma la fatica non vi aiuterà certo a guarire», gli ripeteva Gybir. Rigel osservava lo stregone, e sebbene avesse la vista annebbiata, era sicuro di vedere un alone cupo e scuro attorno a Gybir, come se si fosse preso un pezzetto di oscurità dal Piano delle Ombre e se ne fosse fatto un mantello contro la luce del sole. Per un attimo, l'umano si chiese se Gybir non fosse un mezzo vampiro.

Dopo aver percorso un centinaio di metri nel sentiero tra le rocce, un urlo quasi umano echeggiò nello stretto vallone roccioso. Udendo quel suono, il mezz'orco iniziò subito a correre all'impazzata lungo il sentiero, come colto da un primitivo istinto animale. Tutti i suoi compagni, e in particolare Gybir, che non era abituato a camminare tanto a lungo su terreni impervi come quello del Piano delle Ombre e delle Joten, non furono subito in grado di capire cosa stesse accadendo. Dalle pareti della gola rotolarono giù ghiaia e rocce sollevando una fitta polvere e producendo un frastuono assordante, e all'improvviso sbucarono numerose creature umanoidi dal fisico forzuto e brutale, alte più di un comune umano. I sorgir, così li chiamava Taklinn (*prestaid* secondo Barandraug, che in entrambi i casi significava più o meno *spauracchio*), avevano una folta pelliccia e una bocca tracimante di zanne lunghe e affilate, e il loro naso era molto simile a quello di un orso, cosa che conferiva loro quel particolare nome, anche se in realtà erano goblinoidi.

Le creature, nove in tutto, avevano sbarrato la strada al gruppo sia davanti che dietro, e davano l'impressione di voler attaccare. Risvegliatisi dallo stato di mezza incoscienza in cui

erano caduti a causa della fatica, i viaggiatori sguainarono le loro armi, e presto scoprirono che, non fosse stato per la stanchezza e l'inferiorità numerica, essi avrebbero potuto resistere all'imboscata. La ferocia dei sorgir era però grande, e le loro armi pesanti e ben maneggiate, tanto che i tre compagni si ritrovarono presto in una situazione pericolosa. Gybir ritenne che quello fosse il momento opportuno per utilizzare la prima volta la magia occulta del Secondo Sigillo: una *lancia spettrale* scaturì dalla mano del negromante sotto forma di energia violacea, che con la velocità di una folgore colpì in petto i sorgir che il mezzelfo aveva di fronte, per poi continuare la sua corsa mortale e colpire in successione altre due creature. Soltanto uno dei tre sorgir sopravvisse all'incantesimo, ma riportò delle ustioni talmente gravi che venne subito abbattuto da un successivo affondo di Rigel, alle cui spalle si trovava l'arco di Barandraug, sempre preciso e micidiale nei suoi tiri. I goblinoidi arretrarono scoraggiati dalla stregoneria del mezzelfo, e divennero facile bersaglio delle lame dei nemici.

«Appare certamente utile l'incantamento da voi usato – osservò il paladino – e vi esorto a serbarne uno anche per i successivi avvicendamenti».

Messi in fuga i sorgir rimasti, il gruppo si diresse velocemente verso la fonte del grido, che aveva intanto riecheggiato altre due volte e con uguale intensità. Una piccola stradina sulla sinistra della gola portava a una radura elevata dalla quale si poteva ammirare una maestosa vetta in tutta la sua altezza; ma più importante per il gruppo era la presenza di uno scrigno di pietra fuso al terreno a ridosso di una piccola parete rocciosa. Tra i raminghi e l'oggetto della loro missione si frapponeva un grande drago verde, con una mascella ricurva e dentata e fila di piccole corna sulle sopracciglia e all'altezza del mento. Una cresta cominciava proprio dietro gli occhi, e correva per l'intera lunghezza del corpo, raggiungendo la massima altezza dietro il cranio. Contro questo drago, le cui scaglie emettevano una pulsante iridescenza color smeraldo, si stava battendo un ferito ma tenace Buck.

Cercando di usare l'astuzia, e facendo giocare a loro vantaggio le ridotte dimensioni rispetto al drago, i compagni del mezz'orco si disposero ai lati della creatura. Spostandosi verso destra, Rigel e Gybir inciamparono in un corpo di umanoide alto decisamente meno di due braccia, ma dai lineamenti adulti; l'armatura di cuoio che indossava impediva di valutare se respirasse o meno, ma lo Stregone dell'Ombra Lucente non percepì morte in quel corpo. La priorità restava tuttavia il drago. Il lato positivo di dover affrontare un simile guardiano era la consapevolezza di essere arrivati lì prima della succube. Poiché si trattava di un drago non ancora adulto, i raminghi avrebbero avuto qualche possibilità di uscirne vivi, se avessero utilizzato una tattica valida. Le frecce di Gybir e Barandraug colpivano il drago quando questo si alzava in volo, talvolta riuscendo a penetrare oltre le spesse scaglie della sua corazza, costringendolo così ad atterrare e a essere poi colpito ai fianchi da Buck e Rigel. Tuttavia, nonostante il mezz'orco fosse stato l'unico ad aver ricevuto danni consistenti da parte del drago, la situazione non sembrava migliorare con il passare dei minuti, anche dopo che Rigel aveva evocato divini poteri, che avevano preso la forma di una spada fluttuante che accompagnava i combattenti.

I progressi continuavano a essere scarsi, mentre aumentavano le ferite dei quattro compagni, incalzati e quasi dilaniati dagli artigli e i denti del mostro, storditi dai colpi della coda sferzante e prossimi al cedimento. Non avevano idea di come combattere contro un drago, ma sapevano che era più difficile di uno scontro con dei vampiri. Il gruppo si sentiva già sconfitto, quando un getto di fuoco proveniente dal cielo piombò sul drago, uccidendolo. L'onda d'urto generata dalle fiamme e dalla caduta del drago scaraventò violentemente a terra

i suoi avversari, i quali persero i sensi.

Quando, pochi secondi dopo, Rigel rialzò lo sguardo, vide planare giù dal cielo una donna alata; la succube si diresse subito verso lo scrigno, indifferente alla presenza del gruppo. Giunta di fronte allo scrigno, la creatura infilò nella serratura la chiave che teneva appesa al collo; la serratura era integra, ma gli ingranaggi polverosi opponevano resistenza all'apertura. Mentre la succube girava la chiave nella giusta sequenza, Rigel, rialzatosi, attaccò la demone con la sua Alastella, ma la creatura fermò la lama con la sola mano sinistra, senza curarsi della ferita inflittale, e non degnandosi nemmeno di distogliere lo sguardo dallo scrigno.

Poiché la spada di Rigel era trattenuta dalle dita della demone, e l'umano non aveva intenzione di abbandonare una così nobile spada nelle mani di un'immonda, egli si accanì strattonando l'arma, nel vano tentativo di recuperarla. La donna non lasciò la presa fino a che lo scrigno non fu aperto; allora lanciò via la spada e con essa Rigel, e dallo scrigno recuperò una gabbia cubica dagli spigoli di metallo, cava all'interno e le cui facce erano chiuse da una serpentina, che avvolgendosi attorno al cubo formava una strana griglia; al suo interno avrebbe potuto contenere una testa umana, ma a vedersi non presentava meccanismi di apertura. Recuperò anche la chiave e si rivolse a nord, pronta a spiccare il volo, davanti a lei si parò tuttavia Gybir Liadon, tra le cui mani già stava scintillando una *lancia spettrale*. Gli altri suoi compagni erano svenuti, e Rigel era stato scaraventato molto lontano; Gybir stesso era stordito dal calore della fiammata e dalla fatica, ma intendeva affrontare comunque la creatura.

Il negromante non fu abbastanza veloce, perché la donna lo investì con un'onda di energia abissale che scagliò anch'esso a terra, paralizzato e in preda all'oblio. La demone prese il volo tenendo tra le mani il cubo metallico senza alcuno sforzo, come se fosse privo di peso, e si perse nel cielo azzurro di quel mattino di bassa estate. Il diciannovesimo giorno del mese seminativo era festeggiato a Nyrond come il Giorno della Vergogna, e se Rigel non avesse perduto in quel periodo la percezione del tempo, sicuramente avrebbe considerato quella coincidenza come un presagio.

Lo era sempre stato. Il suo eterno destino: solo. Solo!
Solo una goccia di sudore. Solo una lacrima sul viso.

Quando riaprirono gli occhi, i raminghi si trovavano all'interno di una tenda di fattura molto grezza, ottenuta cucendo in maniera grossolana pelli di diversi erbivori. Barandraug provò a mettere la testa fuori dalla tenda, e vide degli uomini dotati di corna e con zampe di capra. I satiri, conosciuti anche come fauni, erano creature edonistiche che passavano il tempo a divertirsi nelle zone selvagge del mondo; amavano il buon cibo, il bere e le passioni amorose, ed era quindi più probabile che un satiro portasse con sé uno zufolo o una bottiglia di vino piuttosto che un'arma, dato che normalmente i satiri non disturbavano i viaggiatori: tuttavia erano dei buontemponi, e a volte avevano voglia di divertirsi a discapito di coloro che si avventuravano troppo vicino ai loro rifugi nei boschi.

Una di queste creature semiumane, vedendo il viso di Barandraug, si avvicinò all'elfo, compiaciuta nel constatare la buona salute dell'ospite. I raminghi si accorsero che i satiri parlavano la lingua Comune, e furono tutti felici di poter dialogare con il capo della loro tribù; per raggiungerlo dovettero attraversare metà dell'accampamento, costituito da una quarantina di ampie tende. Con i quattro forestieri c'era anche il piccolo uomo trovato nella radura vicino al drago. Era un halfling, diceva di essere un ladro professionista e di chiamarsi Sid.

Il pelo del capo dei satiri era molto sbiadito a causa dell'età, e questo fu un altro motivo di conforto per i raminghi, che speravano così in una conversazione non eccessivamente scherzosa.

«Ebbene?» esordì il satiro.

«Ebbene *cosa*?» rispose l'halfling, comportandosi come se già facesse parte del gruppo. Gybir scosse impercettibilmente la testa, già prevedendo gli sviluppi di quella situazione.

«Potreste innanzitutto ringraziarci per avervi soccorso».

«Naturalmente, perdonate lo scivolamento del senno nostro, eminenza» si scusò Rigel.

«Non è necessario che ti scusi, umano, stavo scherzando! Parlando di cose più serie: voi avete sconfitto il drago delle montagne, e per questo ve ne siamo riconoscenti. Avete dormito per un intero giorno, ma a quanto vedo l'attenzione delle nostre donne vi ha giovato».

Tutti dovettero riconoscere che le ferite erano state medicate con perizia e amore, e gli impacchi di foglie fresche avevano ridotto al minimo i segni delle contusioni: le satire dovevano aver trascorso molto tempo prendendosi cura degli ospiti, e per questo i raminghi rinnovarono i ringraziamenti al capo tribù. Anche i segni dei morsi di vampiro erano quasi svaniti dal corpo di Rigel.

«Dove ci troviamo, ora?» chiese poi Gybir.

«La nostra è una tribù nomade: viaggiando sulle montagne vi abbiamo trovati e portati con noi; non siamo molto distanti dalla radura in cui vi abbiamo incontrato. La mia gente desiderava rimanere in questa valle fino al secondo sorgere di Celene, ma gli esploratori hanno trovato una grotta in cui si celano creature abominevoli che noi non osiamo affrontare. Ma voi, cacciatori di draghi, potete proteggerci».

"*Cacciator di drachi*"*?* Si chiese Rigel. *Mi devo rammaricar per l'assenza di Taklinn. Prego l'Invincibile che la sua salma sia al sicuro.*

«Però noi bisogna fare missione» protestò Buck.

«Naturalmente, voi eroi avrete aspirazioni più nobili che proteggere un centinaio di satiri burloni, ma è solo questione di un paio di giorni. Vi chiedo solo di recarvi nella grotta e di eliminare le creature che ci abitano».

Gli ospiti dell'anziano fauno ci pensarono un po', poi Rigel si alzò in piedi e annunciò che, in fondo, era loro dovere aiutare le creature indifese. Gybir avrebbe preferito proseguire con la loro missione, visto che il loro ulteriore fallimento contro la succube avrebbe reso ancor più difficile riparare alla situazione, ma alla fine si fece persuadere da Rigel, anche se non aveva voglia di collaborare ulteriormente con il mezz'orco, la cui esclamazione aveva provocato la generale ilarità dei satiri: «Sì! Mi piace aiutare amici rompendo un po' di crani».

Barandraug, fedele al suo stato di spirito libero, non fu entusiasta all'idea di dover affrontare dei mostri per conto di altra gente, ma accettò di partecipare in vista di una possibile ricompensa.

L'impresa non si rivelò per nulla difficile, come supponeva l'anziano satiro. I quattro raminghi e Sid, rifocillati e pieni di salute, si recarono sul luogo designato accompagnati dagli esploratori dei satiri. All'interno della grotta trovarono e sconfissero un piccolo troll e alcuni goblin, che avevano accumulato anche un piccolo tesoro. Per lo più si trattava di oggetti di poco valore, come pietre di fiume o turchesi tagliati male, ma nel cumulo di cianfrusaglie i cacciatori trovarono anche dell'oro e delle gemme preziose.

Durante il viaggio i quattro compagni ebbero modo di conversare e conoscere l'halfling, originario dello Sterich. Sid raccontò di essersi avventurato a nord per conto di un cliente che gli aveva chiesto di recuperare delle gemme sulle montagne; il ladro non si dilungò nel descrivere il lavoro che lo aveva condotto sulle Joten, cosa che fece ricordare a Gybir l'odore dell'inganno, ma puntualizzò che, dopo essersi imbattuto nel drago verde ed essere divenuto ospite dei satiri, aveva perso tempo e non avrebbe mai potuto portare a termine il suo compito nei tempi stabiliti.

«Voglio venire con voi, se non vi dispiace. In fondo, se è vero che avete fatto fuori il

drago, vi devo la vita. È stato l'orco a gettarmi da parte quando il lucertolone stava per divorarmi, ma poi ho perso i sensi e non so cos'è successo».

«Quindi era tuo l'urlo che abbiamo sentito poco prima di arrivare».

«Io credo che sì» disse Buck. Rigel era pensoso, e ugualmente Gybir. Sid, con i suoi neanche tre piedi di altezza e le treccine nere, la pelle abbronzata e le vesti di cuoio aderente, non sembrava certo un tipo affidabile, ma piuttosto qualcuno che alla prima occasione avrebbe ucciso i raminghi e sarebbe scappato con i loro averi.

Posso leggere nei suoi occhi che egli è poco raccomandabile, pensò Gybir. Sid aveva gli occhi neri vispi e attenti come quelli di un bambino. Forse era poco colto, ma non era affatto stupido, e il suo ghigno onnipresente indicava che il ladro era consapevole di ciò. Rigel era di un'opinione simile a quella del negromante, anche se non lo sapeva; tuttavia il paladino riteneva che i debiti di vita andassero rispettati, e sebbene il drago non fosse morto per loro mano, l'intervento dei raminghi era stato davvero provvidenziale per Sid.

«Di ogni cosa avendo considerazione – si pronunciò infine Rigel – ritengo che per un certo tempo voi, messere Sid, alla mia persona possiate offrire i servigi di scudiero». L'halfling accettò, e la decisione incontrò l'entusiasmo di Barandraug, ma sulle spalle di Gybir l'ombra andava addensandosi, come nei suoi occhi, che al pensiero di avere con sé Sid stavano passando dal verde smeraldo a una tonalità molto più scura.

I cacciatori furono accolti dalla festosa folla di satiri al loro rientro nell'accampamento. Riconoscente, il capotribù regalò loro le scaglie migliori della pelle del drago che avevano abbattuto.

«Davvero interessante» valutò Barandraug. «Se trovassimo altre scaglie di questo tipo di drago, potremmo farne un'armatura». Ciò soddisfò molto gli avventurieri, finalmente ricompensati in modo equo per i loro sforzi, ma furono al contempo sconcertati dalla dichiarazione di Buck: egli aveva deciso di unirsi ai fauni quale loro difensore, sia perché li considerava simpatici e indifesi, sia perché riteneva che i satiri conducessero uno stile di vita molto affine alle aspirazioni di un barbaro mezz'orco.

«Troppo cattivi sono quelli che ci fanno bua. Io non voglio seguire donne pipistrello. Non ho paura, però non mi piace tutto. Voi difendete mondo, io faccio mia parte e difendo satiri belli». A malincuore, Rigel dovette accettare la separazione dal suo amico: riconobbe infatti che Buck non aveva pronunciato alcun giuramento, non essendo stato presente all'evocazione di Bersalles, e perciò i loro destini non erano necessariamente legati. Buck era un mezz'orco particolare, e Rigel riteneva che egli dovesse scegliere da solo la propria strada. Barandraug, più di Gybir, ne fu sollevato: non era ancora scomparso in lui il ricordo di ciò che gli aveva raccontato il proprio insegnate sul suo passato, e in quelle settimane di convivenza con il barbaro egli aveva sempre soffocato a fatica la sua sete di vendetta. L'unico risentimento del druido fu l'idea che un orco potesse scorazzare liberamente nelle terre dei suoi antenati, ma si convinse in seguito che di Daerech non era rimasto più nulla da deridere o insudiciare, se non i suoi unici eredi: lui e Thernja. Barandraug non aveva idea di dive fosse sua sorella, sempre che esistesse davvero, ma era sicuro che avesse fatto la sua stessa scelta: tenersi il più lontano possibile dagli orchi, se non erano lì per farsi uccidere.

Congedatisi dai satiri, il gruppo riorganizzato si incamminò verso la grotta del portale, spiegando a Sid, lungo il percorso, i punti estremi della loro missione: nessuno dei tre raminghi si fidava ancora pienamente di Sid, e avevano deciso di comune accordo di far passare del tempo prima di raccontare all'halfling tutta la storia, storia di cui peraltro sapevano poco anche loro.

Rigel aveva ipotizzato che la succube si sarebbe diretta alla ricerca delle altre due chiavi, per ottenere accesso ai due scrigni successivi: uno si trovava a Colle Uncino, a nordest, oltre

la Brughiera dei Giunchi e la Grande Marca, mentre l'altra chiave era custodita a Scant, la capitale di Onnwal, una penisola che separava il Mare Azzurro dal Mare di Gearant. In linea aerea, le due città si trovavano alla stessa distanza dalle Joten, ma per raggiungere Scant la succube avrebbe dovuto usare una nave, oppure, se viaggiava in volo e si fermava a terra per riposare, sarebbe stata costretta a seguire tutta la costa del Mare di Gearant, allungando così di molto il suo viaggio, mentre la strada per Colle Uncino era tutta su terraferma.

Il paladino concordò con i suoi compagni sull'ipotesi che la succube si sarebbe recata prima a Colle Uncino, e poiché lei volava e loro erano senza cavalli, l'unica speranza di ottenere un vantaggio sulla demone sarebbe stata quella di puntare direttamente verso Onnwal; attraversando nuovamente il Piano delle Ombre sarebbero giunti a Monmurg in poco più di un giorno, e con una nave veloce avrebbero attraccato a Scant entro la metà del mese successivo.

Il corpo di Taklinn all'interno della grotta era perfettamente conservato grazie agli oli di Gybir, ma era ben visibile sul volto del nano l'effetto della maledizione dei vampiri, che stava facendo dimagrire il suo viso paffuto e ne stava sbiadendo il bronzeo colorito. Poiché Buck non era più con loro, Barandraug dovette costruire una barella di legno con cui trasportare il pesante corpo del nano, anche se era alto appena un metro e poco più di un piede. Gybir si servì dei nuovi incantesimi del Secondo Sigillo per irrompere nella cripta del Piano delle Ombre e farsi strada fino all'uscita della cattedrale; viaggiare nelle Ombre ormai lo eccitava, e sentiva che ad ogni passo che faceva in quel deserto senza luce un potere arcano cresceva in lui. Il negromante condusse i suoi compagni di viaggio con sicurezza fino al portale del santuario, facendo attenzione a non attrarre su di sé le attenzioni sbagliate. Sid era turbato dall'improvviso cambiamento del suo modo di vedere le cose, ma l'ostentata tranquillità di Gybir lo rassicurava.

Il negromante aveva un solo timore: fece tutto quanto era in suo potere per tenere lontani gli spettri di Ovestorrione. Lo avevano già ferito una volta, ed era un incubo che non desiderava ripetere.

IX – il mare

Non era ancora sorto il sole quando la caravella lasciò gli ormeggi, spinta al di fuori del porto dalla marea del Mare Azzurro. Il capitano della nave non si era opposto al far salire a bordo delle persone ricercate dall'attuale governo, poiché il Fratello Anziano non gli andava affatto a genio.

L'Ordine della Salvezza Oscura aveva scoperto che una setta molto potente, nota come Fratellanza Scarlatta, deteneva la responsabilità del colpo di stato nei Possedimenti dei Principi del Mare, ora controllati dal Fratello Anziano Hammandaturian. Si trattava di una misteriosa congregazione originaria delle giungle a sudest del Mare Azzurro, che negli anni passati aveva cercato di assumere il potere assalendo molte corti reali dall'interno. Poco si sapeva su di loro, ma gli stendardi che stavano comparendo per le strade di Monmurg suggerivano che fossero seguaci di un qualche culto di Hextor, il dio della tirannia e della distruzione, la nemesi di Heironeous. Era possibile anche che fosse stata la stessa Fratellanza Scarlatta a sterminare i negromanti di Ovestorrione, e ciò sarebbe stato coerente con i dogmi di Hextor, l'Araldo degli Inferi; tuttavia né Rigel né altri chierici assoldati dai negromanti riconoscevano gli stemmi affissi sui templi della città, e il fatto che Hextor fosse invocato come «il Principe» suggeriva che, in effetti, il modo in cui la Fratellanza Scarlatta adorava il dio fosse in parte differente dal culto canonico.

Le quattro principali città dei Principi del Mare erano cadute sotto il dominio di tre diverse fazioni: la capitale Monmurg e Porto Toli si trovavano già sotto l'egemonia di Hammandaturian, e quindi della Fratellanza Scarlatta; Hokar, a sud, si dichiarava libera e fedele a Bersalles, il precedente Pastore, e probabilmente la città si trovava in effetti sotto la guida della Confraternita della Lama di Ottone; Ovestorrione, infine, aveva accettato di divenire un protettorato del Keoland – l'antichissimo regno a nord, oltre il Bosco del Terrore – piuttosto che cadere in mano alla Fratellanza Scarlatta, ma questo non aveva impedito lo sterminio dei negromanti nel santuario dell'Ordine cinque settimane prima. Per evitare di incorrere ancora in simili rischi, tutti i negromanti del santuario di Monmurg si sarebbero gradualmente trasferiti nel Keoland per qualche tempo.

I negromanti si erano interessati anche alla questione delle tre chiavi, e avevano considerato molto saggia la decisione del gruppo di dirigersi prima ad Onnwal; tuttavia, ritennero più prudente fare rotta verso Irongate, la grande città indipendente che collegava la penisola di Onnwal con il resto del continente. Secondo le cronache delle Guerre di Greyhawk, e stando

alle informazioni pervenute dal santuario dell'Ordine presente a Irongate, la penisola di Onnwal aveva vissuto parecchi sconvolgimenti politici, e anche lì la Fratellanza Scarlatta aveva preso il sopravvento. Se era vero che i cinque avventurieri erano poco graditi nei Possedimenti dei Principi del Mare, molto probabilmente lo sarebbero stati anche a Onnwal.

Non appena il gruppo di raminghi era arrivato nel santuario di Monmurg, i negromanti avevano somministrato a Taklinn un antidoto contro il vampirismo, e il nano si era risvegliato da un lungo sonno infestato dagli incubi, ma in poche ore si riprese, e grazie alla perizia degli alchimisti dell'Ordine Taklinn non avrebbe sofferto ulteriormente per le ferite subite. Alcuni stregoni avevano invece contattato un certo Esmith, il capitano di una caravella battezzata Cephea, che sarebbe salpata per Irongate la mattina seguente.

Nascosti alla vista delle guardie, Rigel, Sid, Barandraug e Taklinn si erano imbarcati furtivamente sulla nave; all'alba stavano già appoggiati al parapetto, guardando la banchina scorrere via sotto di loro. Non era possibile che Rigel fosse felice di non avere più al suo fianco Gybir, poiché stava in qualche modo iniziando a sopportare la blasfemia della magia negromantica; inoltre le conoscenze arcane dello stregone si erano rivelavate utili in diverse occasioni, senza contare la straordinaria potenzialità dei suoi incantesimi.

Ma era inutile guardarsi alle spalle. I superiori di Gybir non gli avevano permesso di partire: era compito dei raminghi, non dei negromanti, partire alla ricerca delle tre chiavi. I carnefici di Ovestorrione erano stati scoperti, e l'Ordine avrebbe agito di conseguenza, ma sempre dall'interno dei suoi santuari. La vita nel mondo esterno sembrava così giunta al termine per il giovane mezzelfo dai capelli rossi e gli occhi verdi; Gybir avrebbe potuto rispondere dicendo che era stato pronunciato un giuramento sulla tomba del Pastore, ma sapeva che, in effetti, un giuramento fatto a un morto era, per un negromante, molto discutibile; avrebbe in ogni caso potuto agire dall'Ombra, come ci si aspettava che facesse, impegnandosi comunque nell'adempiere i suoi compiti.

Non ho certo giurato di collaborare con gli altri, aveva pensato a malincuore Gybir.

I primi raggi del sole colpirono Rigel di lato, mentre si trovava a tribordo, osservando gli ultimi tratti di molo scorrere via, quando un mormorio proveniente da terra lo fece voltare: un uomo con abiti da viaggiatore e capelli rossi stava correndo verso il pontile inseguito da due guardie cittadine, che lo intimavano a fermarsi.

«È Liadon!» esultò Sid, incitando il compagno a correre verso la nave e a saltare su. Il mezzelfo lanciò sul ponte della Cephea la sua pesante borsa, poi saltò anche lui dalla fine del molo, aggrappandosi a una cima sul fianco della nave. Agevolato dai comodi abiti che indossava, Gybir si issò fino al ponte, aiutato dai suoi amici nello scavalcare il parapetto, mentre Hoder gli svolazzava attorno gracchiando.

«Che ci fai qui?» chiese Taklinn. Prima che potesse arrivare una risposta, l'attenzione di tutti si spostò sulle balestre delle sentinelle cittadine a terra, ma quando i tiratori presero la mira verso Gybir, inspiegabilmente essi caddero a terra sanguinanti, come trafitti da una lama. Tra le due guardie si vide apparire una forma umana, simile a un'ombra di colore chiaro e verdastro. La figura spiccò un volo rasente all'acqua muovendosi verso la nave, attraversò le pareti del castello di poppa della Cephea ignorando la consistenza del legno, e si mostrò infine

di fronte al gruppo di raminghi.

«Signori – annunciò Gybir, ancora col fiatone – questo è Emerwen Panwyr».

«Uno spettro?» chiese intimorito il paladino Brancaleone.

«Un fantasma. Gli spettri sono non morti incorporei che vengono spesso confusi con i fantasmi, che infestano i luoghi della loro morte, e che pur conservando il loro intelletto sono pervasi dall'odio per tutte le creature viventi. I fantasmi sono invece proiezioni spettrali di esseri intelligenti che, per un motivo o per un altro, non possono riposare in pace nelle loro tombe; alcuni fantasmi errano per proprio conto senza interessarsi molto al mondo dei vivi; altri invece sono spiriti malevoli che odiano la vita e tentano di distruggerla ogniqualvolta se ne presenti l'occasione, ma in ogni caso un fantasma continua a comportarsi così come era solito fare da vivo, ed è comunemente legato al luogo in cui è morto.

«Normalmente i fantasmi continuano a vagare fino a quando il motivo del loro tormento non trova una soluzione. Emerwen nello specifico era un Cavaliere della Guardia del Pastore al servizio del precedente sovrano di Monmurg, assassinato mentre sorvegliava le stanze del Pastore, poco prima della morte di Bersalles; è stato contattato dai miei fratelli e ha accettato di seguirci per vendicare il regicidio».

Il fantasma era lo spirito di un guerriero morto all'età di circa trent'anni, e l'ectoplasma aveva mantenuto le eccezionali prestazioni fisiche che possedeva in vita, anche se, per un essere incorporeo, queste si rivelavano del tutto inutili. Emerwen portava dei lunghi baffi e una barba folta sul mento pettinata e in ordine, mentre il resto del corpo era protetto da un'armatura completa e da un pesante scudo, armato di arco e di una spada grande e lunga, il tutto completato da un ampio mantello.

Il negromante aveva invece un aspetto rinnovato: indossava una casacca di cotone grigio scuro, stretta da una cintura in cuoio di razza. Dello stesso cotone della casacca erano le braghe, mentre ai piedi portava degli alti stivali neri in pelle di bufalo. Dalla borsa tirò fuori un mantello nero di lana con cappuccio ma senza maniche, lungo fino ai piedi, che indossò subito; poi si infilò un paio di lunghi e lucidi guanti, sempre neri e anch'essi in resistente pelle di razza.

Pochi attimi dopo, il capitano della Cephea finse un colpo di tosse per richiamare l'attenzione, in attesa di spiegazioni per quell'improvviso imbarco. Il mezzelfo si scusò per il disordine creato e spiegò di far parte della compagnia in fuga dagli uomini di Hammandaturian, come aveva dimostrato l'episodio appena svoltosi sulla banchina. Per quello che riguardava il costo del biglietto, Gybir cacciò una mano nella propria borsa e prese alcune monete d'oro che consegnò al marinaio.

«So che il mio imbarco inaspettato vi ha impedito di caricare le provviste necessarie – si scusò Gybir – ma mi accontenterò di metà del rancio, se i miei compagni mi faranno la cortesia di dividere con me il proprio. Il lato positivo è che il mio… amico, qui, non mangia e non necessita di una branda, e vi posso assicurare che non disturberà in alcun modo l'equipaggio». Il capitano acconsentì a trasportare anche Gybir, ma se ne andò con una smorfia molto poco convinta nei confronti del fantasma.

«Ebbene, stregone – esordì Rigel, intavolando un nuovo discorso – per quale cagione tra noi faceste ritorno?».

Gybir rispose che l'Ordine della Salvezza Oscura aveva interrogato nuovamente i morti di Ovestorrione, e sembrava che ci fosse una profonda connessione tra il massacro nel santuario e l'attuale reggente di Onnwal, una certa Kuranyie. Ancora una volta, poiché lo Stregone Necromante aveva ormai sviluppato una certa esperienza sul campo, gli era stato affidato il

compito di indagare ulteriormente sulla questione, accompagnando il gruppo a Onnwal; prima, però, avrebbero fatto tappa al santuario di Irongate, dove avrebbero ottenuto maggiori informazioni sull'attuale situazione politica della penisola.

Come la decisione di partire, anche i nuovi abiti di Gybir erano arrivati all'ultimo momento; il mezzelfo aveva fatto appena in tempo per riempire la borsa e precipitarsi al porto, ma in ogni caso il paladino dovette riconoscere che l'abbigliamento del negromante si adattava perfettamente alla necessità del girovagare, e tuttavia rispettavano comunque lo stile oscuro dello stregone senza comprometterne la vera natura. La fattura delle vesti, poi, era decisamente migliore di quella del corpetto e dei pantaloni che Gybir aveva indossato al torneo e sulle montagne.

Tutti sorrisero per aver recuperato almeno uno dei compagni lasciati negli ultimi due giorni, anche se Rigel tradiva ancora una strana smorfia, come una stretta al cuore.

La giornata trascorse serenamente, tranne che per Taklinn: i nani erano infatti famosi per non trovarsi bene in acqua, perciò il guerriero delle Yatil passò tutto il tempo nel ponte più basso, in compagnia dei cavalli, dove le oscillazioni della nave si facevano sentire di meno. Neanche il druido aveva mai viaggiato per mare, ma non considerava l'ondeggiare della nave più fastidioso di quello di un'amaca, mentre Sid e il lupo si divertivano a saltare su e giù per il ponte di coperta.

Rigel stava costantemente sul castello di poppa ad annoiare il timoniere con le sue discorsive perorazioni sulla morale e l'importanza di perseguire il bene; Gybir, invece, si chiuse in cabina per un paio d'ore. Quando ne uscì, i suoi capelli color rame non scendevano più fino alla vita, ma erano stati tagliati fino alle spalle e poi quasi tutti raccolti in una coda, per una maggiore praticità nei combattimenti e le avventure.

A dire il vero, Gybir non si aspettava di proseguire a lungo i viaggi assieme al resto della compagnia, poiché dopo aver recuperato la chiave a Onnwal sarebbe tornato e rimasto nel santuario di Irongate; ma dopotutto, non era quello il momento di preoccuparsi: il solo viaggio in nave sarebbe durato due settimane.

Quando ormai il sole stava iniziando a calare sulla costa, a ovest, un marinaio della Cephea avvisò che due imbarcazioni si stavano avvicinando da sud, dietro alla caravella. Tutti si riversarono a poppa: effettivamente due navi si stavano avvicinando a grande velocità, una più piccola a vele spiegate, l'altra, più grande, priva di vele e di albero, ma con due pinnacoli scuri sui lati, da cui sbuffava fumo bianco, e due grandi ruote semisommerse sui fianchi dello scafo.

Esmith osservò le navi con un cannocchiale, e riconobbe le bandiere della Signoria delle Isole, un reame marittimo fedele alla Fratellanza Scarlatta. Subito il comandante ordinò al suo equipaggio di far gonfiare al massimo le vele e di modificare la rotta di quattro gradi in più per aumentare la velocità; consigliò poi ai suoi passeggeri di armarsi, se avevano con loro archi o spade.

I due guerrieri indossarono le corazze di metallo, Barandraug e Sid si equipaggiarono con le più leggere armature di cuoio, mentre Gybir si concesse alcuni minuti di meditazione per prepararsi al possibile scontro; gli sforzi compiuti dall'equipaggio della Cephea per sfuggire agli inseguitori servirono a poco, in quanto la strana nave senza vele non navigava seguendo il vento, e perciò poté tagliare la virata della caravella e raggiungere rapidamente la Cephea. Quando fu più vicina, gli occupanti della caravella poterono osservare meglio la strana imbarcazione: era tozza, con la poppa arrotondata e senza timone, e aveva due grandi ruote di mulino poste sui lati, vicino a ciascuna delle quali si innalzava un camino di metallo da cui uscivano sbuffi di fumo chiaro e odore di legno bruciato.

Una volta lanciati gli arpioni, la Cephea fu bruscamente rallentata, permettendo anche all'altra nave, una piccola cocca, di affiancarsi a sinistra della caravella e lanciare i suoi rampini.

Quasi simultaneamente, tre marinai della cocca e quattro dall'altra nave saltarono sul ponte della Cephea, seguiti poi da un altro marinaio in armatura leggera, proveniente dalla nave senza vele. Si trattava di militari addestrati all'abbordaggio e al combattimento, perciò quasi tutti i membri dell'equipaggio, tranne il capitano e il suo secondo, si rifugiarono immediatamente sottocoperta.

Subito iniziò il duello tra le due parti, dove però solo il capitano nemico, l'uomo in armatura, si rivelò un degno avversario: Taklinn menava colpi di ascia in tutte le direzioni, scaraventando in acqua i marinai nemici, e quei pochi che non venivano colpiti dal nano erano trafitti dalle frecce di Barandraug, di Gybir e del capitano, tutti e tre asserragliati sul castello di poppa.

Emerwen, levitando nel vuoto, si era spostato sul ponte della curiosa nave, e aveva iniziato a ucciderne i marinai; seguendo il suo esempio, anche Rigel provò a saltare sulla nave senza vele, ma poiché non aveva preso una sufficiente rincorsa, il paladino fu trascinato in acqua dal peso della sua armatura appena a metà del salto. Fortunatamente, Rigel riuscì ad aggrapparsi a una pala della ruota sinistra della nave, e dimostrando un'ottima agilità si fece issare dalla ruota e balzò, fradicio ma soddisfatto, sul ponte; Rigel aiutò così il fantasma a finire il lavoro di eliminazione dei marinai, che intimoriti dalla forza di Taklinn stavano attaccando a distanza con le balestre.

Sid, intanto, si era arrampicato sull'albero maestro della caravella, da cui sparava quadrelli con le sue due piccole balestre che reggeva con una sola mano ciascuna. Dopo aver visto la prestazione di Rigel il ladro volle eseguire un'evoluzione migliore – questa volta senza cadere in mare – gettandosi dall'albero con due piccole spade sguainate; andò a trafiggere il timoniere della cocca, poi ripulì anche quella nave dai marinai della Signoria delle Isole. Nessuno si arrese, e morirono dal primo all'ultimo.

Sul ponte della Cephea gli assalitori erano ormai tutti sconfitti, per ultimo il capitano, il quale però non morì, e fu grazie a Taklinn se ritardò ulteriormente la sua morte: il capitano della caravella, infatti, gli si era avvicinato per infliggergli il colpo di grazia, ma un pugno del nano dritto in faccia a Esmith lo fermò in tempo, poiché i raminghi ritenevano più utile interrogare il condottiero nemico piuttosto che ucciderlo.

I marinai della Cephea legarono con delle grosse funi le navi della Signoria delle Isole alla loro, mentre il comandante e i passeggeri si spostarono sottocoperta con il capitano nemico. Una volta assicurato il prigioniero alla base dell'albero maestro, Rigel impose la mano destra sulle tempie del capitano invocando il potere di Heironeous, per essere sicuro che questo non rispondesse in modo mendace; poi, mentre il capitano nemico era legato e costantemente minacciato dalla incorporea ma pericolosa spada di Emerwen, iniziarono le domande.

Il prigioniero confermò di essere un capitano regolare della flotta militare della Signoria delle Isole, alleata con il nuovo Pastore dei Principi del Mare. Spiegò di essersi diretto con due navi all'inseguimento di una caravella salpata da Monmurg con a bordo tre criminali ricercati. Era infatti giunto un messaggio dalla capitale quella stessa mattina presso la base navale sull'isola al largo di Monmurg, dove da alcuni giorni erano attraccate navi della Signoria delle Isole. Gli furono accennati con cautela la chiave del re e la questione degli scrigni, ma il prigioniero ammise di non sapere nulla al riguardo. Anche per quanto concerneva Onnwal, le informazioni ottenute furono scarse: il prigioniero sapeva che era in atto una ribellione, e

ammise di aver sentito, qualche settimana prima, alcuni suoi colleghi parlare di un trasporto di truppe verso Scant, la capitale di Onnwal, «per schiacciare definitivamente gli insorti sulla penisola». Non fu tuttavia possibile ricavare dal capitano informazioni più precise, come l'esatta quantità di rinforzi o la data del loro arrivo.

«Codesto uomo non appare a mio avviso conoscere altro» proferì Rigel. La proposta maggiormente accettata sul destino del prigioniero fu di gettarlo in mare; in fondo, valutò Rigel, egli era un ufficiale di marina, e dato che non erano molto lontani dalla costa avrebbe potuto nuotare fino a riva. Fu così che, slegato, il comandante della nave senza vele fu gettato in acqua, affidato al suo destino. Il caso, purtroppo per lui, volle che il capitano fosse colto da un improvviso malessere che gli impedì di nuotare, e affogò; nessuno però, oltre agli dèi e le sirene, conobbe mai l'ingloriosa fine di quest'uomo.

La mattina seguente si pose il problema di cosa fare delle due navi al traino. Secondo le leggi del mare, sosteneva Rigel, chi fosse salito per primo su una nave abbandonata ne sarebbe diventato il proprietario, e dato che la sera antecedente egli era stato il primo a trovarvisi sopra al momento della morte di tutto l'equipaggio, Rigel reclamò il possesso della curiosa imbarcazione.

«Se mi consentite un parere, ser – obiettò Gybir – il mio fantasma, Panwyr, vi salì a bordo per primo, perciò la nave risulta mia».

«Uno fantasma non ha facoltà di reclamare suo il possesso di un'imbarcazione, impertinente stregone». Tutti diedero ragione a Rigel, specialmente il capitano delle Cephea, che aveva passato la notte insonne per il timore di essere visitato da Emerwen. Il negromante capitolò.

Era inevitabile che anche Sid reclamasse il possesso della cocca su cui era saltato, ma Rigel lo esortò a consegnarla al capitano della caravella; in cambio, egli avrebbe dovuto fornire temporaneamente due marinai che conducessero la nuova nave acquisita dal paladino fino a Irongate; il comandante ne fu entusiasta, e trepidante per la prossima scomparsa del negromante, fece caricare sulla nave senza vele le provviste necessarie per il viaggio, poi con molta delicatezza vennero trasferiti i cavalli del gruppo, servendosi di una passerella; furono lasciate le funi, e la nave della Signoria delle Isole accelerò gradualmente, lasciandosi alle spalle la Cephea e la cocca.

Durante le prime ore di viaggio, Rigel e Gybir si chiesero come facesse un'imbarcazione priva di vele e remi a muoversi tanto velocemente.

«Questa è una *theurgeme* – spiegò Ed, il nostromo della Cephea, che ora faceva da timoniere a Rigel – uno strano tipo di nave che si muove con il calore del fuoco. Se scendete sotto, vedrete che Rudh, l'altro marinaio, sta riempiendo di legna una stanza, che con un sistema che non ho capito fa girare le due ruote sui fianchi della nave. Se devo andare più veloce, glielo dico, e lui mette più legna o tira una leva che fa andare più veloce, sennò gli dico che mette meno legna o tira la leva dall'altra parte, così la nave va più piano. Per quando vado indietro glielo dico e lui tira un'altra leva che fa andare le ruote al contrario. Se devo dirgli le cose posso urlare in questo tubo di ottone, che arriva di sotto».

I passeggeri ringraziarono Ed e scesero nel ponte più basso per dare un'occhiata; vi trovarono Rudh, che gettava regolarmente dei pezzi di legno in uno sportello metallico, dietro cui si vedeva, ogni volta che veniva aperto, una gran mole di fuoco rosso. Lì sotto faceva un gran caldo, ma un caldo umido, che impediva al legno dello scafo di incendiarsi. Ai lati del ponte si innalzavano due grandi e rumorose strutture di metallo che proseguivano sul ponte intermedio, e corrispondevano alle due ciminiere esterne.

Nel corso del viaggio i due marinai insegnarono ai passeggeri come condurre la *theurgeme*: Rudh spiegò come alimentare la fornace e come riparare e far funzionare il motore a

vapore, mentre Ed li istruì nell'uso delle carte nautiche e nell'orientamento stellare. Per il resto del tempo, tutti allenarono il proprio fisico in forza o in destrezza, tranne Gybir: il mezzelfo, al momento di gettare in mare i corpi dei nemici morti, con l'aiuto di Emerwen aveva trafugato due dei cadaveri e li aveva portati in una stanza del ponte intermedio, dove rimase segregato per quasi tutta la durata del viaggio, concentrato sui libri e sullo studio delle arti occulte.

Barandraug si allenò invece nello studio dei poteri della natura: non aveva mia incontrato il mare da vicino, e il potere che vi era contenuto era per lui totalmente nuovo, perciò in più di un'occasione si era tuffato in mare tramutandosi in delfino o squalo, per poi riemergere come albatro o gabbiano. Fino ad allora, era stato in grado di prendere le sole sembianze del suo compagno lupo, e l'eccitazione di quelle nuove forme era indescrivibile per chiunque non fosse un druido.

«Ebbene, come va la morte?» chiese un pomeriggio Rigel a Emerwen, che se ne stava seduto da solo in cucina, a poppa della nave.

Devo essere sincero, signore: è assai diversa da come in vita la si dipinge. Il timbro vocale di Emerwen era sussurrato, ma il suo modo di parlare rimaneva comunque caratterizzato da un tono sicuro e deciso.

Io speravo di poter rivivere felicemente in un luogo celestiale, per essere ricompensato delle mie fatiche al servizio del Pastore, ma il mio nuovo signore m'ha illustrato che, essendo io defunto senza adempiere al mio scopo in vita, rimasi su questo piano per completare ciò che intrapresi.

«Siete in condizioni di spiegarvi meglio?» chiese Rigel.

Come è già stato detto, io fui assassinato poco prima del regicidio, nel momento in cui era mio dovere sorvegliare le stanze di Sua Maestà onde serbarne la salute, ma la morte giunse prima su di me affinché non potessi proteggere il pastore. Pertanto io e le mie armi siamo rimasti per vendicarci degli assassini nostro e del re.

«Ah, per l'appunto l'arme… voi siete un fantasma, un esser non munito di tangibile corpo, nevvero? Pertanto mi dimando in qual maniera voi possiate nuocere a una forma di vita, o non vita, dotata di fisicità».

In vita ero a capo di un reparto di cavalieri scelti a Monmurg, e proprio per questo avevo le maggiori responsabilità sulla sicurezze del Pastore. Nei Possedimenti dei Principi del Mare, infatti, essere Cavaliere della Guardia del Pastore equivaleva a essere una guardia del corpo del sovrano. Ebbene, quando portai a termine una delicata ma importante missione diplomatica a nord, presso il re del Keoland Kimbertos Scotti, Sua Maestà di Monmurg mi ricompensò con questa, una spada magica, che fortunatamente manifesta le sue proprietà arcane anche in forma eterea.

Il breve dialogo con Emerwen fece avvicinare Rigel un po' di più al mondo dei non morti, verificando che non tutti erano putrido sudiciume come gli zombi o i ghoul.

Durante il viaggio Rigel pensò a un nome per la sua nave, e decise che da allora si sarebbe chiamata Folgore, in onore dell'effige di Heironeous, il fulmine stretto nella mano del dio. Sul castello di poppa venne poi innalzata una bandiera con le insegne del paladino: il leone rampante con le fauci spalancate, tra i cui denti brillava una stella, con la spada, la torre bianca e il pugno di Heironeous.

Il viaggio verso la città di Irongate fu più breve del previsto, grazie alla straordinaria potenza delle pale che sospingevano la Folgore. I marinai della Signoria delle Isole non avevano imbarcato una grande quantità di legname, ma Barandraug si era adoperato con la sua magia per rendere più asciutto il combustibile e farne crescere altro, sebbene in piccola parte, dai ceppi più freschi; si trattava di rametti esili e corti, ma il loro utilizzo alternato a quello dei

tronchi più grandi garantì un lento ma costante vapore che condusse a destinazione la nave.

Col passare dei giorni Taklinn si era abituato alla vita di mare, soprattutto perché la Folgore oscillava molto meno della Cephea, cosa che Rudh e Ed trovavano estremamente noiosa. Il nano e l'halfling aumentarono le loro relazioni con gli altri membri del gruppo, cercando di rafforzare il legame anche con Gybir, in quelle rare volte in cui si mostrava per mangiare con i suoi compagni; il mezzelfo era molto taciturno al riguardo del proprio "studio" sulla magia, ma ripeteva che aveva avuto un «metodico rispetto» per i due cadaveri che aveva reclamato, e che non li avrebbe usati per scopi diversi che l'aiuto nello svolgimento della loro missione. Rigel si chiese se in effetti Gybir non stesse lavorando a un vero e proprio incantesimo di animazione di cadaveri, ma pregò tutti gli dèi in sua conoscenza che ciò non fosse vero, *o in nome Vostro scaccerò questo male dal Mondo*.

I due marinai erano, nella loro ignoranza, i più timorosi. Se Rigel aveva imparato a considerare il negromante una fastidiosa compagnia, Ed e Rudh sapevano che uno stregone che praticasse le arti oscure meritava il rogo, e l'unico motivo per cui non lo avevano ancora fatto a pezzi e gettato nella caldaia era il timore del fantasma che, a detta di Rudh, infestava la nave.

Una sera, dopo che tutti si furono coricati e il suo collega era al timone, Ed caricò in abbondanza le due caldaie delle theurgeme, abbassò il rendimento del motore a vapore e scivolò fino alla cabina di Gybir. Controllò che Emerwen non fosse in vista, e aprì piano la porta di legno, facendo attenzione affinché non cigolasse. Fu sufficiente uno spiraglio perché il marinaio dai capelli biondi e la barba appiccicosa si accorgesse che la luce delle candele era ancora accesa sul tavolo di Gybir, ma non appena si fu voltato per andarsene si ritrovò di fronte la spaventosa figura di Emerwen.

Donde andate di quest'ora, mio caro?

Ed quasi scoppiò in un pianto angosciato, ma fu preceduto da Gybir che lo prese per una spalla e lo trascinò nella cabina. Su un ampio tavolo erano disposti i due corpi dei marinai morti, ma erano irriconoscibili: uno dei due era completamente ripulito dalla carne, e rimanevano solo le bianche ossa disposte con cura, mentre dell'altro erano state ripulite le braccia e le gambe, mentre la testa e il tronco erano stati privati della pelle e parzialmente aperti, con gli organi in vista. L'intruso ebbe i conati di vomito nel vedere i due corpi sezionati, ma si stupì quando si accorse che non emanavano alcun odore, e a un'osservazione più critica della stanza notò che la carne rimossa non era contenuta da nessuna parte: era semplicemente scomparsa, e nessun verme o mosca l'aveva divorata.

«Tu mi credi malvagio?» fu la domanda diretta di Gybir. Ed balbettò qualcosa, ma non riuscì a rispondere con una frase coerente.

«Dubiti di me, perché qualcuno un giorno ti ha detto che i negromanti rubano i cadaveri dalle tombe e si accoppiano con essi in qualche tipo di rituale sanguinario. Hai ragione di temere il mio fantasma, perché l'hai visto colpire le due guardie che mi seguivano, ma ti posso assicurare che non ti farà nulla di male».

Ed alzò un dito puntandolo timidamente contro i due cadaveri sezionati. Gybir lo guardò scuotendo la testa.

«Provi ribrezzo per ciò che è esposto qui su questo tavolo, ma altro non è che la tua natura. Tu, come tutti gli uomini, sei fatto così, eppure quasi tutti evitano anche solo l'argomento. Lo stesso si può dire per i fantasmi: ripudi la vista dell'effettiva struttura di un organismo, e allo stesso modo temi di incontrare un'anima di puro ectoplasma. Come tutti gli altri, Ed, sei un codardo e un ipocrita, che giudica solo in base alle apparenza senza chiedersi il perché delle cose».

Il marinaio inghiottì il nodo che aveva in gola e si fece coraggio per rispondere.

«Vuoi che mi chieda il perché delle cose?». Gybir annuì. «Allora perché stai dilaniando questi corpi? Perché non li lasci riposare in pace?».

Il negromante sorrise, ma a Ed sembrava di scorgere una sinistra ombra nera che aleg-

giava sulle spalle di Gybir. Il negromante dentro di sé tremava e si sentiva gelare, ma il marinaio era troppo scosso per accorgersene.

«Stai migliorando. Emerwen ti può confermare che il corpo non ha alcuna utilità per uno spirito, almeno dopo una morte ordinaria. Ugualmente, nessuno avrebbe potuto rendere omaggio a questi cadaveri: se ci pensi, voi avevate intenzione di disfarvene dandoli in pasto ai pesci, e non è certo qualcosa di sbagliato. Taklinn è rimasto ferito in combattimento, Sid si è slogato una caviglia con le sue acrobazie, ed è una fortuna se il Brancaleone non è annegato per eliminare i balestrieri; disfarsi di quei nemici nel modo più sommario possibile non era sbagliato, ma io farò in modo che almeno i loro corpi paghino per il male che ci hanno causato».

«Ancora non capisco a cosa ti servono. Li mangi, per caso?».

«Ti ho già detto che non sono un mostro. Ho intenzione di portare questi corpi a uno stato di non morte, perché mi servano come guardie del corpo. Ci sono negromanti di diverse specie: io sono di quelli che aborriscono l'uso gratuito della non morte, e cerca di ripulire il mondo da zombi e quanti come loro infestano i vecchi cimiteri, ma per farlo dobbiamo usare le armi del nemico. Animando con successo dei morti, posso comprendere meglio l'energia che li sostiene, e capire come distruggerli».

Il marinaio rimase in silenzio per un tempo relativamente lungo, lasciando che nella cabina risuonasse il debole cigolio delle assi catramate e il brontolio della caldaia.

«Perché mi dici tutto questo?» chiese infine Ed. «Vuoi che mi unisca alla vostra congrega?». Gybir scosse ancora il capo.

«Siamo un ordine, non una setta. Tu sei troppo vecchio e – nulla di personale – troppo ignorante per diventare uno Stregone dell'Ombra Lucente. Voglio solamente che tu capisca che non voglio fare del male a nessuno, e poiché dovremo convivere a lungo su questa nave, non voglio essere costretto a uccidere te e Rudh per proteggermi dalla vostra giustizia sommaria. Parlane pure con Rudh, se vuoi, ma mantieni la riservatezza con i miei compagni: viaggerò con loro anche dopo aver raggiunto Irongate, e parlerò loro personalmente di quello che hai visto oggi».

Ed annuì e si recò velocemente alle caldaie, prima che il fuoco si spegnesse arrestando le pale. Gybir era sicuro che il marinaio, troppo spaventato dalla presenza di Emerwen, non avrebbe parlato neppure con un amico immaginario. Soddisfatto, il negromante chiuse la porta e si sedette al tavolo; pose la mano sopra la carne di uno dei due corpi e fece fluire un debole ma costante bagliore di energia negativa, sotto la quale i tessuti imbalsamati lentamente si carbonizzavano e svanivano, consumati dal potere della morte. Il mezzelfo percepiva l'energia oscura attraversare il suo corpo, provando un'inspiegabile sensazione di leggerezza. Guardò la mano scheletrica del morto, e vide che a intervalli irregolari una falange si muoveva lentamente.

X – lo Szek

Era un'unica città stato munita di grandi muraglie e imponenti fortificazioni, situata in una posizione strategica che era la principale causa della diffusa mentalità da assedio dei suoi abitanti. La città di Irongate manteneva quindi un grande esercito e una flotta navale ben addestrati, mentre una cittadella posta su un'isola proteggeva la baia, assieme ad una serie di cancelli tra loro collegati che controllavano l'accesso via mare alla città. Irongate era inoltre famosa per la qualità del suo ferro, per le miniere e la lavorazione dei metalli, a tal punto che gli armaioli di Irongate erano considerati i migliori delle Flanaess.

Negli ultimi giorni di viaggio, Gybir aveva parlato con Rigel, ripetendo in linguaggio più articolato quello che aveva spiegato a Ed. Il paladino non era esente da pregiudizi, ma le misurate parole del negromante lo convinsero gradualmente ad accettare il suo punto di vista.

«Se ci riflettete, Rigel, noi abbiamo le stesse mire, cui tendiamo con mezzi differenti. Voi studiate le formazioni dei cavalieri nemici, io apprendo l'uso delle energie che muovono le schiere non morte».

Rigel fu da un lato disgustato nell'apprendere le pratiche negromantiche che eseguiva Gybir, ma per altri aspetti sentì che si poteva fidare un po' di più dello stregone, *nel caso non sia ciò un inganno tutto*. Tuttavia il paladino era convinto che difficilmente Gybir li avrebbe traditi: avendo visitato le sale dell'Ordine, l'umano aveva riconosciuto che nessuno pregava divinità immonde o si concedeva a rituali immorali.

Non appena scesero dalla nave, i raminghi furono subito raggiunti dalle guardie cittadine di Irongate, che chiesero loro di dichiararsi. Rigel consegnò un visto fornito dai negromanti di Monmurg; la guardia lo lesse, poi lo riconsegnò al capo della piccola compagnia e diede loro libero accesso alla città. Prima, però, Rigel si sarebbe dovuto recare all'ufficio portuale per pagare la quota di ormeggio, anticipata per tutto il tempo che prevedeva di lasciare la nave in porto. Inoltre, a chi non era stato investito di una nomina cavalleresca era vietato il porto libero di armi, che all'interno delle mura si sarebbero dovute portare solo se assicurate con dei lacci, in modo da impedirne l'immediata estrazione.

L'ormeggio pagato comprendeva una costante vigilanza sulle navi attraccate, cosicché tutti poterono sbarcare dalla Folgore e girovagare liberamente per la metropoli. Ed e Rudh entrarono nella prima taverna aperta con l'intenzione di rimanerci fino all'arrivo in porto della Cephea, mentre i raminghi furono felici di poter fare acquisti nelle numerose botteghe della città.

Prima di separarsi, però, il gruppo attese che anche Gybir Liadon sbarcasse. Il mezzelfo si fece attendere per alcuni minuti, poi fece la sua comparsa accompagnato da due figure completamente ricoperte da un mantello di tela che ne copriva anche la testa. Il negromante sollevò un lembo del cappuccio di uno dei due umanoidi e ne rivelò la vera identità: erano scheletri viventi, la prima animazione di cadaveri umani riuscita allo stregone, che si era chiu-

so nella sua cabina con i due marinai morti proprio per studiare ed eseguire l'incantesimo.

«Atroce», fu il commento di Taklinn; Rigel fu invece disgustato totalmente dall'idea di essere accompagnato da due scheletri rianimati, mentre il resto del gruppo non ebbe reazioni diverse da un po' di genuino stupore.

In accordo con il regolamento civico di Irongate, i due non morti portavano lo stocco, che era appartenuto loro anche in vita, riposto nel fodero legato e alla schiena.

I due scheletri erano un po' buffi a vedersi, vestiti con pezzi di tela e stracci che il loro padrone aveva trovato nella stiva e cucito con un ago usato per le reti da pesca; Gybir avrebbe quindi trascorso un po' di tempo presso un sarto per farsi confezionare dei mantelli adeguatamente tagliati. Scelse il colore nero per le due tonache con il cappuccio, e fece cucire una fodera di cuoio su ciascuna di esse per riporre le armi. Quando furono pronti, i due non morti potevano essere facilmente scambiati per degli austeri monaci incappucciati, ma se avessero sollevato il loro manto sarebbero apparsi come temibili sicari di Wee Jas. Si procurò anche delle maschere di cuoio, guanti e stivali imbottiti e li fece indossare ai due non morti, per evitare che qualcuno potesse intravedere le ossa bianche oltre le pieghe del mantello.

Irongate era una grande città, e le sue numerose botteghe e armerie attiravano facilmente l'attenzione degli avventurieri. Poiché il gruppo di raminghi non si sarebbe diretto a Scant prima del giorno successivo, i cinque compagni si concedettero un po' di svago passeggiando per le strade della metropoli; tutti avevano raccolto piccoli tesori che ora aspettavano solo di essere ben spesi. Taklinn acquistò alcune razioni di cibo e un paio di stivali nuovi, mentre Rigel decise di vendere a un rigattiere la propria cotta di maglia per acquistare un'armatura completa, con stivali e guanti di acciaio temprato e un elmo leggero ma robusto, gomitiere e ginocchiere solide e le spalle in sottili anelli intrecciati per favorire la mobilità delle braccia; il paladino utilizzò gran parte del suo denaro per comprare l'armatura e farla adattare alla sua statura di quasi due metri. Era molto più appariscente del suo modesto giaco di maglia, ma Rigel pensava che i nemici sulla loro strada sarebbero stati numerosi e agguerriti, e una buona difesa era sempre vantaggiosa. Mentre attendeva che il fabbro nanico preparasse l'armatura, il paladino si aggirò nei vicoli circostanti a curiosare, seguito dall'halfling Sid; i due si imbatterono presto in un gruppo di ragazzini gnomi e umani, poco più che straccioni, che si precipitarono attorno ai due passanti e ne richiamarono l'attenzione con risate e grida.

«Signore, signore, vuole comprare delle scarpe di cuoio?» chiedeva uno dei bambini, tendendo a Rigel un paio di stivaletti di pelle trapuntata.

«Ehi, sei un avventuriero? Un acrobata? – chiese un altro a Sid – Ti può servire una corda! Scommetto che non ne hai mai vista una così lunga e robusta, vero? Sono solo tre monete d'oro».

Il compagno di Rigel si accorse subito che quei ragazzini erano senza dubbio dei laduncoli di strada che avevano da poco ripulito una casa e cercavano di smerciare la refurtiva ai primi malcapitati che passavano, ma il paladino non era molto attento per quei dettagli, e impietosito dalle vesti sporche e povere dei bambini, decise di compiere un'opera di carità acquistando da loro qualcosa. Ignaro dell'origine di quelle merci, Rigel osservò ciò che gli improvvisati venditori offrivano, e vide una borsa un po' usurata ma ancora intatta e apparentemente robusta, con una sola grande tasca chiusa da una fibbia di metallo e una tracolla lunga abbastanza per il suo torace.

Effettivamente, la mia parca bisaccia è invero divenuta non più sufficiente, pensò Rigel, e ottenne infine la borsa donando due monete d'oro a ciascun ragazzino; soddisfatti, questi sparirono tra i vicoli minori di Irongate e non rividero mai più Rigel né Sid.

Poiché Sid aveva una curiosità insaziabile, ben presto l'halfling prese a Rigel la borsa e la aprì, per cercare qualche indizio sul suo precedente proprietario o qualche oggetto dimenticato all'interno.

«Non che l'abbiano sottratto illegalmente, questo è ciò che presumo» disse Rigel all'halfling mentre questo studiava la borsa. «Innocente era il viso dei fanciulli, e con ogni sicura possibilità essi rinvennero le loro merci in discariche o presso chi non più ne necessitava».

Se così credi, spilungone, meglio per te, gli rispose mentalmente l'halfling. Sulla tasca interna della borsa era ricamata una scritta in elfico che significava più o meno: "L'acqua sul fondo del pozzo è molta anche se il pozzo è grande come un secchio". Né Sid né Rigel capirono subito il significato dell'indovinello, ma usando l'empirismo il ladro affondò il suo piccolo braccio nella borsa e, muovendolo in uno spazio che sembrava molto più grande della tasca, sentì con le punte delle dita un oggetto freddo e metallico; non gli ci volle molto per afferrarlo e tirarlo fuori: era uno stiletto dal fodero di tessuto nero ricamato d'argento, con piccole pietruzze bianche incastonate nell'elsa. Per Sid era poco meno che una spada corta, ma l'impugnatura si adattava molto bene alla sua mano di halfling; sguainò la lama, e vide che baluginava di una luce bianca e fredda; il ladro ne saggiò la lama, e sussultò quando l'acciaio, freddo come il ghiaccio, fece zampillare dalle sue dita una goccia di sangue che subito si raffreddò fino a congelarsi. Anche il dito ferito si era gelato fino a diventare blu, tanto che Sid dovette strofinarlo a lungo prima di recuperarne la sensibilità.

Vedendo la scena, Rigel non esitò a dichiarare che si trattava di un pugnale incantato, dimenticato lì dal precedente possessore di quella borsa, che era affascinante tanto quanto il pugnale: il fondo della bisaccia era buio anche se esposto al sole, e provando a riempirla con materiali molto pesanti e ingombranti, questa continuava ad avere lo stesso peso pur contenendo più oggetti di quanti avrebbe potuto.

«Penso che si chiama *borsa conservante* – osservò Sid – e può portare un'infinità di cose senza ingombrare o pesare più di quando è vuota».

Il paladino sgranò gli occhi, e Sid colse l'occasione per reclamare la proprietà del pugnale, lasciando che Rigel tenesse la bisaccia miracolosa.

Al calare della sera Gybir condusse i suoi compagni al santuario di Irongate, molto più grande e solenne di quello di Monmurg: era edificato con grossi blocchi di basalto nero e con le aule illuminate da numerose torce e lampade a olio. Il trattamento degli ospiti fu in quest'occasione decisamente migliore di quello ricevuto oltre il Mare Azzurro, anche grazie al rango di Stregone Necromante che Gybir aveva ricevuto prima di lasciare Monmurg. La compagnia fu invitata a cena assieme ai Maestri e ai Saggi del santuario, e in via del tutto eccezionale – per la felicità di Rigel – i cibi furono serviti non da morti viventi, ma da Apprendisti Necromanti vivi e vegeti. Un Maestro si congratulò con Gybir per i due scheletri che aveva animato, e per il modo ingegnoso con cui li aveva camuffati.

La conversazione che seguì alla cena fu incentrata sulla situazione di Onnwal, la penisola a ovest di Irongate.

«Onnwal è un territorio conteso» spiegò uno dei Maestri Necromanti «La Fratellanza Scarlatta reclama una parte del territorio, principalmente la capitale Scant, mentre un movimento ribelle, che si fa chiamare "Libera Onnwal", domina quasi tutto il resto della penisola sotto la guida dello Szek, Jian Destron, e del suo generale, Rakehell Chert. In realtà i possedimenti della Fratellanza Scarlatta rappresentano meno di un decimo della nazione, ma Scant rimane ancora la principale via commerciale verso il resto delle Flanaess, e così la flotta della Fratellanza può impiegare la città come base per formare blocchi navali ed estorcere pedaggi dal traffico marittimo che passa attraverso lo Stretto di Gearant».

«Allora non è consigliabile viaggiare in nave fino alla capitale» fu il commento di Sid. «Dobbiamo viaggiare via terra, impiegando più tempo, ma rimanendo sicuri di non essere automaticamente arrestati dalla Fratellanza Scarlatta».

«Ciò è ineluttabilmente corretto», rispose Rigel.

«Conviene collaborare con i ribelli?» chiese Barandraug a un Maestro.

«Sì, Jian Destron è figlio del precedente Szek ed è il legittimo sovrano di Onnwal. Stando a quanto detto dal fantasma di Bersalles, il padre di Jian Destron era uno dei tre custodi, ma è morto otto anni fa, quando la Fratellanza Scarlatta ha preso il controllo della capitale. Se siete fortunati Jian potrebbe avere la chiave, ma ciò costituirebbe per lui il pericolo di seguire il destino di suo padre e del Pastore».

«E se non avesse lui la chiave?» chiese Gybir.

«Anche questo è probabile, poiché il padre di Jian è stato ucciso dalla Fratellanza Scarlatta. Sembra che anche loro avessero dei piani riguardanti le chiavi, ma a Monmurg la succube deve averli preceduti. Se la chiave non fosse in mano a Jian Destron, è auspicabile che si trovi ancora a Scant, forse custodita da Kuranyie. In quel caso dovreste infiltrarvi nella capitale, ma l'aiuto dei ribelli vi sarebbe comunque utile per raggiungere Scant».

«Dunque ci consigliate in ogni caso di contattare lo Szek» riassunse Gybir. «Come possiamo trovarlo?». Il Maestro sorrise.

«Se i ribelli di Onnwal sono come tutti gli altri ribelli, penso che saranno loro a trovarvi».

Un riposo poco durevole fu interrotto.
Assedianti erano giunti dai confini del mondo, rapitori ignoti.
Vigliacco, egli fuggiva dai demoni privo di speranze.
Poteva solo pregare che finisse.

La mattina seguente, dopo aver passato la notte ospiti degli Stregoni dell'Ombra Lucente, i raminghi lasciarono la metropoli di Irongate alla volta di Scant, di Kuranyie e della terza chiave; era l'alba del giorno Solare, nono del mese Migratorio. I cinque compagni avevano con loro una grande quantità di provviste, i loro abiti erano puliti e il loro corpi riposati e pronti; a causa della partenza improvvisata, Gybir aveva lasciato a Monmurg il cavallo donatogli da Bersalles, assieme al cavallo da tiro che era appartenuto a Buck, e così il santuario di Monmurg aveva fornito allo stregone una nuova cavalcatura, uno stupendo frisone dal pelo morello di nome Tehmenir; il mezzelfo aveva subito provato affetto per la grande bestia, e i due andarono presto d'accordo, mentre Hoder volava alto sopra il gruppo e i due scheletri accompagnavano a piedi il loro padrone, camminando rapidi quanto il trotto di Tehmenir. Anche Sid si era procurato una cavalcatura: Mak, un grosso e vivace labrador di due anni dal mantello miele, trovato in una locanda a misura di halfling e acquistato per quasi duecento pezzi d'oro, ma docile e ben addestrato. Solo il lupo di Barandraug non era felice del nuovo arrivato.

I raminghi viaggiarono per un giorno e mezzo sulle dolci colline Headland, che da Irongate si sviluppavano fino a formare un gruppo alto e massiccio al centro della penisola di Onnwal. Dal sentiero si potevano scorgere a sud il Mare Azzurro e a nord la pescosa Baia Testagrigia; nel primo pomeriggio del giorno Lunare, decimo del mese Migratorio, il gruppo non incontrò nessuno sulla strada ghiaiosa che serpeggiava tra i bassi cespugli, fino a quando i cinque compagni non si videro venire incontro tre cavalleggeri che si avvicinavano al galoppo, al che Sid si nascose nella bassa vegetazione preparandosi a effettuare un'imboscata, mentre Gybir ordinò a Hoder, Emerwen e ai due scheletri di allontanarsi e nascondersi.

«Chi siete voi, e cosa fate qui?» chiese uno dei tre cavalieri quando ebbe raggiunto i raminghi.

«Il nome mio – disse il capo della compagnia – è Rigel il Brancaleone, paladino di giustizia e chierico laico di Heironeous».

I tre cavalleggeri ribadirono la seconda domanda: cosa ci facevano Rigel e i suoi compagni nelle loro terre?

Il paladino esitò per alcuni istanti prima di rispondere; esaminando l'equipaggiamento dei suoi interlocutori ipotizzò che si trattasse di militari, e la vicinanza con Irongate faceva supporre che fossero uomini dello Szek, perciò affermò in primo luogo di essere un nemico della Fratellanza Scarlatta e – sputando a terra – Hextor. Contemporaneamente, Sid sbucò dalla brughiera, fingendo di essere andato a orinare.

«Siete voi militi ribelli della Libera Onnwal, o fallo?» chiese Rigel.

«Sì, ma questo non risponde ancora alla nostra domanda».

«Ebbene, siamo in possesso di utili informazioni per il vostro Szek, e desideriamo ricevere l'onore di una sua udienza», annunciò il paladino. Vedendo però che i militari non avevano ancora un'espressione amichevole, Taklinn, mostrando il medaglione del proprio clan, disse loro che si potevano fidare: egli era il nipote di Taklinn Holderek, il cacciatore di draghi. Questo fece suscitare una reazione positiva nei cavalieri, che accettarono di scortare gli stranieri al cospetto dello Szek, a patto che prima consegnassero le loro armi.

Tutti eseguirono l'ordine, tranne naturalmente Sid, che riuscì a nascondere tra i vestiti il suo nuovo pugnale magico.

Dopo un paio d'ore di galoppo il gruppo raggiunse un villaggio di campagna, caratterizzato da un grande viavai di soldati e civili. I raminghi erano stati bendati prima di affrontare l'ultimo tratto di strada, mentre i quattro non morti di Gybir avevano seguito il drappello tenendosi a distanza; era evidente che lo Szek si spostava spesso con l'intenzione di non farsi trovare dalla Fratellanza Scarlatta, e ciò suggerì a Gybir che Jian Destron fosse ancora in possesso della chiave. Quando poterono riaprire gli occhi, i cinque compagni si trovavano già davanti al palazzo del potestà, sempre disarmati, vennero condotti all'interno del palazzo, e si trovarono di fronte ad un umano dell'età di Gybir, in abito regale, con piccoli occhi marroni e i capelli neri dai riflessi rossicci corti e un po' spettinati. Aveva il naso appuntito e stretto, gli zigomi e il mento pronunciati. Seduto su un modesto trono, il giovane era affiancato da un uomo in piedi alle sue spalle, una persona più vecchia, in armatura pesante, con una visibile cicatrice sulla guancia e la schiena leggermente incurvata, ma che per il resto appariva fisicamente prestante, con due occhi blu pieni di vitalità e i capelli neri tagliati quasi a zero. Aveva il naso largo e schiacciato, e un mal rasato pizzetto sotto il mento rettangolare.

«Inchinatevi – disse un chierico di Fharlanghn lì presente – di fronte a Sua Nobile Autorità, Jian Destron, lo Szek della Libera Onnwal, e Suo Onore, Rakehell Chert, Comandante dell'Esercito Ribelle della Libera Onnwal».

Gli avventurieri eseguirono l'ordine, poi Rigel, interpellato dallo Szek, presentò sé stesso e i suoi compagni

«Sua Nobile Autorità, il nome mio è Rigel della famiglia dei Brancaleone, paladino di giustizia e chierico laico di Heironeous. I miei qui presenti compagni sono Taklinn Holderek il Giovane delle Yatil, fabbro, guerriero e discendente di Taklinn Holderek l'Antico delle Yatil; Sid, giovane, ehm… acrobata e tiratore; Barandraug, elfo incantatore della natura e cacciatore, e infine Gybir Liadon, incantatore delle… arti… arcane.

«Siamo noi tutti in missione per il defunto Pastore dei Principi del Mare. Veniamo in pace, e offriamo a voi e alle vostre arme utili informazioni e rivelazioni al riguardo dei vostri nemici».

Jian Destron meditò per qualche momento, cercando di identificare la serie di titoli di cui Rigel aveva dato sfoggio.

«Sì, ora ricordo – commentò – la casata Brancaleone, di Guardiaspina. Offro dunque il mio benvenuto a voi Rigel, e ai vostri compagni». Lo Szek fece una breve pausa. «Ebbene, quali informazioni volete fornire alla Libera Onnwal?».

«Sua Nobile Autorità, riteniamo essere prossimo un attacco da parte delle forze della Fratellanza Scarlatta, previo incremento degli effettivi uomini armati della guarnigione di

Scant».

Le parole di Rigel il Brancaleone suscitarono un agitato mormorio tra i presenti nella sala del potestà, fino a quando il giovane Szek alzò una mano per imporre il silenzio. Con la stessa mano, fece un cenno al chierico che lo aveva presentato, ordinando di avvicinarsi, per poi sussurrargli qualcosa all'orecchio. Il chierico annuì, e si avvicinò al gruppo dei raminghi.

«Vi chiedo di perdonare il mio scetticismo – disse lo Szek – ma se davvero avete a che fare con la Fratellanza Scarlatta, saprete bene che non ci si può fidare di nessuno. Per favore, non opponetevi».

I quattro viaggiatori non erano sicuri di ciò che sarebbe loro accaduto. Dopo un cenno del capo dallo Szek, il chierico recitò una preghiera in lingua Celestiale, imponendo sui raminghi l'obbligo di verità, lo stesso potere usato da Rigel sul capitano della theurgeme.

«Ora – riprese Jian Destron – confermate ciò che avete appena detto, e cioè ritenete imminente un attacco in forze da parte dell'autorità cittadina di Scant a nostro danno?».

«Sì» confermarono tutti.

«Come siete venuti a conoscenza di tali informazioni?».

«Interrogammo un uffiziale di marina alleato alla Fratellanza Scarlatta, non molto oltre una dozzina di giorni or sono. Purtroppo non possiamo fornire a Sua Nobile Autorità ulteriori dettagli, sebbene utilizzammo lo stesso potere di veridicità che ora ricopre noi al fine di interrogare il detto uffiziale. In qualsivoglia caso, la missione per cui siamo qui coinvolge pure la vostra persona.

«Di cosa state parlando?» chiese lo Szek. Il Brancaleone si schiarì la voce e rigirò al sovrano in esilio le sue stesse parole.

«Meglio di me Sua Nobile Autorità è conscia delle mille orecchie del nemico. D'udienza privata, in presenza de' soli militi maggiormente fidi, faccio a voi appello onde proferire ulteriori dettagli».

Jian Destron fece un cenno al suo chierico, il quale invitò tutti i presenti a lasciare la sala, fatta eccezione per sé, i cinque ospiti, Rakehell Chert e due guerrieri in armatura pesante con il mantello verde.

«Pertanto – esordì Destron – cosa c'è di così importante e riservato che mi volete dire? Vi ascolto».

Rigel raccontò ai due massimi capi dei territori liberi di Onnwal le peripezie vissute dal momento del torneo fino all'arrivo a Irongate, facendo attenzione a omettere le parti della storia meno interessanti o non necessarie, ma esponendo per intero la questione delle tre chiavi e il giuramento pronunciato sulla tomba di Corwyn Ormund Bersalles. Chiesero dunque quale fosse stato il destino della chiave di Onnwal, ma Jian Destron ammise di non sapere nulla di particolari chiavi o scrigni, tuttavia si ricordava che suo padre, il precedente Szek, aveva sempre con sé una singolare chiave intagliata e decorata, anche se non aveva mai saputo a cosa servisse; inoltre subito dopo l'omicidio di suo padre da parte della Fratellanza Scarlatta, Jian era dovuto fuggire dalla città, e sia del corpo che della chiave non ebbe mai più notizie.

Gybir, che fino a quel momento non aveva parlato, spiegò che probabilmente il precedente Szek, come pure il Pastore dei Principi del Mare e il Comandante della Grande Marca, aveva accettato l'incarico di custodire una delle tre chiavi; se quindi suo padre non fosse stato brutalmente assassinato, Jian Destron avrebbe ricevuto un giorno la chiave e i segreti a essa legati; il mezzelfo fece perciò notare che il recupero della chiave sarebbe dovuto rientrare negli interessi di Sua Nobile Autorità. Anche su questo punto, lo Szek decise di credere ai suoi interlocutori.

Possiamo usufruire del vostro aiuto per poter penetrare le mura cittadine?».

Destron rispose che l'esercito delle Libera Onnwal non disponeva di forze e mezzi suf-

ficienti per poter dare l'assalto alla città, e tantomeno per farci entrare i primi predicatori che comparivano davanti a lui. Se, tuttavia, i raminghi avessero avuto il giusto senso del dovere per fare da ambasciatori di Onnwal presso gli alleati dei ribelli, l'esercito di Rakehell Chert avrebbe potuto ottenere forze sufficienti non solo per poter contrastare un aumento di forze a Scant, alla luce delle informazioni appena ricevute, ma anche per assediare la città stessa.

«Maestà…» intervenne Taklinn, ma fu subito colpito da una gomitata di Rigel, il quale gli sussurrò la formula corretta.

«Sì, sì… Sua Nobile Autorità – riprese – in quanto nipote di Holderek, posso chiamare in vostro aiuto i nani residenti sulle Headland». Lo Szek Jian Destron accettò volentieri la solidarietà offerta da Taklinn.

Per provare invece a far cadere anche lo Szek sotto l'influenza dell'incantesimo di verità, poiché non si fidava del suo atteggiamento xenofobo, Rigel si avvicinò di alcuni passi a Jian Destron, ma il chierico che aveva invocato il potere si accorse subito dell'inganno.

«Non dubitare delle parole di Sua Nobile Autorità» lo rimproverò. Rigel si sentì molto imbarazzato, ma Taklinn riprese il discorso, valutando il problema dell'ingresso in città, come se fosse già stato deciso se infiltrarsi o no a Scant. Il generale non lo riprese, ma assecondò il suo punto di vista.

«Non raggiungerete certo la chiave conquistando la città – disse Rakehell Chert – sempre che la chiave si trovi ancora lì. In ogni caso, stimiamo che il numero effettivo delle nostre truppe sia leggermente superiore a quello del nemico. Purtroppo, però, la maggior parte dei nostri soldati sono cittadini o miliziani di leva, contro un'alta percentuale di soldati professionisti nello schieramento opposto. È come mettere due goblin contro uno gnoll».

«Ehi!» esclamò d'un tratto Sid. «Perché voi non usate l'esercito per attaccare la città come diversivo, mentre noi approfittiamo per entrare da un'altra parte?». Rakehell Chert non prese nemmeno in considerazione l'idea.

«Un omuncolo che riempie appena il mio stivale non mi darà lezioni su come fare la guerra!» abbaiò il generale. L'halfling mise mano al pugnale che ancora teneva nascosto, ma fu bloccato in tempo da Rigel, prima che potesse commettere un'azione tanto inutile quanto sciocca; i movimenti di Rigel e Sid furono talmente rapidi che Destron e Chert , né le guardie o il chierico, non si accorsero di nulla.

«Naturalmente, con dei rinforzi, potremmo riuscire a…» accennò lo Szek, alle cui parole Rigel chiese alcuni minuti per potersi consultare con i suoi compagni. Jian Destron sprofondò nel suo trono sbuffando, poi alzò entrambe le mani in segno di assenso.

Tenendo conto del tempo stimato per l'arrivo della succube a Scant, tutti ritennero che per raccogliere i rinforzi necessari e preparare un assedio sarebbe stato necessario troppo tempo; i cinque esposero perciò allo Szek la loro volontà di raggiungere subito l'usurpata capitale di Onnwal. Poiché i raminghi sembravano irremovibili, l'opinione di Jian Destron fu che, se proprio dovevano entrare in città, avrebbero potuto cercare informazioni utili alla causa di Onnwal. Lo Szek promise di fornire loro due validi aiutanti per la missione, ma in cambio i raminghi avrebbero dovuto, se fossero tornati vivi, impegnarsi a sostenere i ribelli. Se poi, grazie al loro aiuto, Scant sarebbe stata liberata, tutti loro avrebbero ricevuto il titolo di Cavaliere.

Riconoscenti, i cinque avventurieri si congedarono da Sua Nobile Autorità e recuperarono armi e cavalcature; mentre si preparavano, Jian Destron compilò due lettere sigillate che furono poi consegnate al gruppo, dicendo loro di recapitarle alle due persone che li avrebbero aiutati nell'infiltrazione; le istruzioni su come trovarli erano riportate su un piccolo rotolo di pergamena che lo Szek fece consegnare assieme alle due lettere.

Dopo i saluti prescritti dalle norme della cavalleria cortese, il gruppo ripartì a cavallo, seguito dai tre non morti di Gybir e da Hoder. La loro prima tappa sarebbe stata l'abitazione di

un certo Grogan di Tulmak, che risiedeva in un insediamento minerario sulle colline più basse delle Headland.

«Pensate che ci si possa fidare dello Szek?» chiese Gybir al paladino, quando si erano ormai allontanati dal villaggio.

«Se ripongo fiducia nella vostra persona, non vedo perché non dovrei in un nobile al pari di Corwyn Ormund Bersalles». Il fantasma e i due scheletri mascherati avanzavano di fianco a Tehmenir, come fedeli guardie del corpo, noncuranti della vicinanza con Rigel.

«Mi sembra un po' giovane» rispose Gybir.

«Anche un po' impacciato» aggiunse Taklinn, alzando la testa verso i due compagni. Questi a loro volta guardarono il nano, che camminava tenendo Brenta per le briglie carezzandole dolcemente il muso.

«Ma come spiegate il fatto che non abbia voluto entrare nella *zona di verità*?» chiese il druido. «Secondo me nasconde qualcosa». Gybir scosse la testa.

«Penso che sia una questione di principio – disse lo stregone – che non è di immediata comprensione per tutti. Destron ci concede la sua fiducia se noi dimostriamo di fidarci di lui, indipendentemente dalla presenza di incantesimi: si può mentire anche senza dire menzogne».

«Egli è invero giovane quanto voi – disse Rigel al mezzelfo – ma non avreste medesimo giudizio su voi stesso».

«Invece temo di sì». Gybir guardò il cielo del pomeriggio primaverile, con Pelor che riscaldava l'aria coronato da un corteo di leggere nubi bianche. Strinse le briglie di Tehmenir, colto da un improvviso spasmo che gli compresse il torace e lo faceva sentire in gabbia. «Se dovessi in questi momento vedere mio padre ucciso, e ritrovarmi di fronte ad un popolo che mi chiede di guidarli alla vittoria di una battaglia persa, dubito che riuscirei a essere meno impacciato. Jian Destron è fin troppo saggio per essere un umano di venticinque anni, e il fatto che si fidi di noi non vuol dire necessariamente che sia sprovveduto, ma che potrebbe avere un buon intuito: per questo Rakehell Chert non si è opposto a farci partire per Scant, permettendo che abbandonassimo il villaggio senza essere bendati e che ci avvalessimo dell'aiuto di due dei suoi uomini migliori».

«E tu non riusciresti a fare di meglio, mezzoumano?».

«Impazzirei, Barandraug. Gli umani sono certamente più versatili di noi elfi – e mezzelfi, ma la responsabilità di una guerra improvvisa è troppa per il cuore di un ragazzo di diciassette anni, appena maggiorenne. Jian Destron è un buon sovrano, e penso che sia giusto aiutarlo, poiché lui è venuto incontro a noi senza chiedere una ricompensa immediata».

I compagni di Gybir annuirono, e continuarono in silenzio la marcia. La mente di Gybir, però, non era affatto silenziosa.

Lutto, responsabilità, decisioni, conseguenze, scelte.

Non potrei, o non vorrei?

XI – gli agenti

Urgevano le molte cose da fare, e il tempo per farle era molto poco. Per risparmiare tempo, i raminghi furono tutti concordi sul non seguire la strada principale lungo la costa, ma preferirono tagliare attraverso le selve che circondavano le Headland. Il paesaggio di Onnwal era caratterizzato da una tipica vegetazione costiera, più secca e leggermente arida rispetto ai Possedimenti dei Principi del mare, ma salendo verso le colline l'aria si faceva fresca e abbondavano rigogliosi arbusti di oleandro e verdi pini marittimi, che profumavano l'aria con la loro resina mescolata all'odore salato del mare.

Cavalcando attraverso i boschi, i cinque compagni si imbatterono più di una volta in gruppi di soldati ribelli che li fermarono, ma esibendo i documenti forniti dallo Szek furono sempre lasciati liberi di proseguire. Non temevano di perdersi, anche uscendo dai sentieri minori, dal momento che Barandraug possedeva una mappa di Onnwal sufficientemente dettagliata affinché il giovane druido potesse orientarsi; dopo molto tempo trascorso in mare, nelle città o attraverso le Ombre, Barandraug era finalmente ritornato nell'ambiente che più gli si addiceva, riscoprendo il proprio amore per la natura, e non riusciva a spiegarsi come questo sentimento fosse diventato più forte allora che in qualunque altro momento della sua vita. Anche il lupo, come il suo padrone, rinacque e si abbandonò a corse forsennate tra i cespugli bassi e le piante del bosco, cacciando conigli ed esplorando i dintorni.

Gybir invece si trovava in difficoltà in quel luogo senza punti di riferimento, e avrebbe fortemente desiderato possedere delle ali per volare via. Era sconvolto da quanto intenso fosse diventato quel desiderio negli ultimi giorni, come se fosse un'ossessione o un sogno ad occhi aperti; per confortarsi si stringeva nel suo mantello nero, avvolto dall'aura tenebrosa che anche al sole di mezzogiorno lo rendeva cupo come uno spettro. Il negromante non era sicuro che quell'aura scura, che pure gli altri potevano vedere ma spesso fingevano di non notare, fosse completamente derivata dal Piano delle Ombre: piuttosto, il contatto con gli spettri aveva liberato in lui un umore imprigionato dentro le sue sottili ossa che ora gli scorreva nel sangue rendendolo più denso e venefico, facendo sì che i suoi occhi verdi divenissero più profondi e attenti, le sue mani più agili e i suoi pensieri più saggi. Odiava e venerava quel fiele arcano, desideroso di averne di più e di liberarsene allo stesso tempo.

Le Headland erano vette ghiaiose e irregolari, dimora di piccole bande di umani, chiamati *Headlander*, e di diversi nani e gnomi. Dove le prime colline si alzavano dalle pianure verdeggianti di Onnwal, lì si trovava il villaggio in cui risiedeva Grogan; i raminghi lo raggiunsero verso l'ora di pranzo del giorno undicesimo, Divino del mese Migratorio. Il paesello era

costituito da cinque case di legno e una bancarella che si sviluppavano in cerchio attorno ad una piazza di terra battuta, al cui centro stava un pozzo di sassi poggiati senza malta e con poca cura. In tutto il villaggio, un solo edificio era a due piani, e non c'erano templi, ma verso il colle era chiaramente visibile una stradina che si arrampicava sulla ghiaia fino a un piccolo altare di Fharlanghn. La maggior parte delle finestre era chiusa, e a parte un vecchio raggrinzito seduto di fianco alla bancarella non c'era anima viva in tutto il raggio visivo dei raminghi. Allo loro destra, verso nord, si poteva vedere il blu intenso del Mare di Gearant che si continuava nella Baia Testagrigia, le cui onde si infrangevano sugli scogli della costa. Alcune gazze volavano basse sopra gli arbusti scendendo dalle colline, e ad eccezione di Mak e del lupo quegli uccelli erano gli unici animali visibili.

«Salute a voi – esclamò il vecchio gracchiando dalla bancarella – sono sicuro che volete assaggiare dell'ottima birra nanica». Prima di finire la frase, l'oste aveva già ottenuto due clienti, un nano e un halfling, che chiesero due boccali ciascuno. Quando Sid pagò con alcune monete d'argento, il vecchietto cambiò tono, e facendosi più serio chiese loro chi stessero cercando. Gli fu dato come risposta il nome «Grogan». L'oste indicò l'edificio a due piani, senza dire nulla.

«Posticino tranquillo, questo» disse Sid.

Porte e finestre dell'abitazione erano chiuse, e dall'interno non giungeva alcun rumore. I raminghi bussarono alla porta, ma nessuno rispose. Dopo un paio di minuti si aprì una finestra, oltre la quale stava la sagoma di un uomo nascosto nel buio, che chiese cosa volessero.

«Stiamo cercando Grogan di Tulmak. Ci manda lo Szek» disse Taklinn. Rigel il Brancaleone passò all'uomo la lettera compilata da Jian Destron. L'uomo la prese trascinandola nell'ombra della sua casa, la aprì, la lesse e scomparve chiudendo la finestra dietro di sé.

Prima che i raminghi potessero fare un qualsiasi commento, la porta della casa si aprì, e uscì lo stesso uomo che si era presentato alla finestra. Era un umano imponente, anche se più basso di Rigel. Era più maturo della maggior parte dei componenti del gruppo, ma comunque più giovane di Taklinn. Gli occhi erano talmente sottili che non si poteva vederne l'iride, e le folte sopracciglia castane stavano costantemente corrugate formando numerose rughe sulla fronte. Grogan aveva una testa dai lineamenti duri e squadrati, come se il suo volto fosse stato ricavato da un ceppo di legno intagliandolo con un'accetta, con le orecchie piccole e la mandibola spigolosa. Aveva i capelli lunghi e di colore castano chiaro, come lo erano i folti baffi che da sotto le narici gli scendevano fino ai lati della bocca e del mento.

Aveva alcune cicatrici sulle braccia e sul viso, e doveva essere un guerriero che aveva combattuto in prima linea molte battaglie; forse era proprio per questo che somigliava vagamente a un mezz'orco.

«I miei convenevoli, signori. Il mio nome è Grogan di Tulmak, servo di Sua Nobile Autorità lo Szek della Libera Onnwal, nonché facente parte delle truppe scelte di Suo Onore. Vi prego, entrate». I cinque viaggiatori accettarono l'invito, stupiti dall'etichetta dimostrata dal guerriero. Mentre entravano in casa, Grogan continuò a parlare.

«Ho letto il messaggio di Sua Nobile Autorità, e personalmente ritengo che voi cinque siate uno più stupido dell'altro, ma se è lo Szek a ordinamelo, temo che dovrò obbedire e accompagnarvi fino a Scant». Detto questo si diresse al piano superiore e tornò giù subito dopo, lanciando un sacco a Barandraug, indicano la dispensa.

«Riempitelo di viveri» disse, poi tornò di sopra.

Ricomparve dopo meno di un quarto d'ora, in armatura completa, con uno spadone, una grande lancia, un arco lungo e una faretra piena di frecce. Al piano inferiore recuperò la borsa che aveva dato a Barandraug e prese sotto braccio una semplice sella da galoppo, dopodiché fece uscire tutti, chiuse a chiave la porta di casa ed emise un fischio molto grave; un ro-

busto baio scuro, dalla testa grande e pesante e due occhi coraggiosi giunse di corsa dai prati radi che ricoprivano le colline circostanti.

Mentre sellava il suo possente stallone, Grogan studiò i suoi compagni di viaggio, i quali si presentarono formalmente al guerriero. Grogan si soffermò su Sid, studiando la sua leggera armatura di cuoio, gli stivali aderenti e il mantello scuro con i numerosi pugnali nascosti sotto di esso, e disse che l'halfling sarebbe stato utile per entrare in città. Rivolse poi il proprio sguardo al negromante, e osservò incuriosito il corvo scheletrico posato sulla sua spalla. Emerwen se ne stava all'ombra del muro di una casa, invisibile come solo i fantasmi possono esserlo.

«Chi sono quei due tipi che ti seguono?» chiese poi a Gybir. Il mezzelfo deglutì un nodo di saliva, e rispose di appartenere a una confraternita di stregoni i cui novizi dovevano accompagnare gli stregoni ordinari.

«Ai novizi come questi due non è permesso parlare o mostrarsi in volto, e non rispondono ad altri che a me». Gybir si sentiva osservato, e accettava malvolentieri quella sensazione.

«E quell'uccello morto che hai sulla spalla? A me sembra un non morto».

«Si tratta per l'esattezza di un senzamorte» mentì Gybir, sperando che Grogan non sapesse distinguere i due tipi di creature. Il guerriero non rispose, ma fissò la sella e salì in groppa, dirigendo il suo animale verso la strada.

«Così – disse Grogan mentre cavalcavano verso la seconda meta – voi vorreste entrare a Scant per ficcare il naso negli affari di Kuranyie, giusto?».

«Ciò arreca a voi un personale danneggiamento?» chiese Rigel.

«Dì un po', tu che sei un paladino di Heironeous, se vedo bene quel piccolo stemma sul tuo scudo: se ti arrivassero a casa cinque giovani cercatori d'oro con una missiva del tuo sovrano che ti chiede di accompagnarli nella sala del trono della guardia nera di Hextor che abita dietro casa tua, non credo proprio che faresti i salti di gioia».

Rigel aprì la bocca, ma si sorprese quando gli mancarono le parole per rispondere.

«Suvvia – rispose infine – non è ciò un degno esempio».

«Può darsi che lo sia, invece – intervenne Gybir – ma c'è un motivo ben preciso se vogliamo entrare in città. È una questione molto delicata che interessa anche il vostro sovrano, e probabilmente ciò che cerchiamo a Scant ha causato la morte del precedente Szek, otto anni fa».

«Faresti meglio a essere più chiaro» disse il guerriero.

«Se Sua Nobile autorità riterrà opportuno informarvi – rispose Gybir – potete chiedere spiegazione a lui. Preferiamo mantenere la riservatezza circa la nostra missione, nel caso in cui non sia strettamente necessario che altri oltre a noi sappiano».

Grogan sbuffò rudemente. «Come volete, ma in questo caso non aspettatevi da parte mia un aiuto maggiore del necessario».

Viaggiarono per due giorni, scendendo dalle colline verso la costa, sempre tagliando attraverso i boschetti di pini dirigendosi a nordovest. Durante il viaggio Gybir e Barandraug si tennero sempre a distanza da Grogan, mentre Rigel, Taklinn e Sid socializzarono volentieri con il guerriero. I due incantatori si ritrovavano spesso isolati sul margine del campo, quando si fermavano per la notte, soli come lo erano stati quando si erano incontrati vicino a Ovestorrione, quasi due mesi prima. Entrambi erano cresciuti in quel breve periodo di tempo, abituandosi a un mondo più complesso e meno lineare di quello nel quale erano cresciuti. Non c'erano solo bene e male, o luce e ombra nel mondo civile: ogni elemento aveva tante sfaccettature quante erano le torri di Greyhawk, ma col tempo Gybir e Barandraug si erano anche ac-

corti che, dal punto di vista di una persona normale, erano loro due ad apparire diversi e ambigui rispetto al consueto disordine del mondo. Un punto bianco o nero in un mondo grigio appariva fuori posto, e un osservatore grigio convinto di essere nero o bianco non poteva che vederlo a sua volta grigio.

Il secondo agente di Jian Destron era un'elfa grigia chiamata Arvenalia Telperien-Ar-Edain, che abitava in un villaggio situato sulla costa di Onnwal a nord di Scant, sulle rive del Mare di Gearant e poco lontana dal confine con i territori controllati da Kuranyie.

Nel pomeriggio del giorno Terreno, tredicesimo del mese Migratorio, Grogan e i raminghi giunsero nei pressi del villaggio di pescatori dove si trovava l'elfa. Mentre si avvicinavano all'insediamento incontrarono un bambino seduto su un prato ai margini della strada, al quale furono chieste indicazioni per trovare Arvenalia. Il bambino li condusse a una casetta posta su una collina a sud del villaggio, un'altura che saliva direttamente dal mare sul lato occidentale ed era circondata da foresta a sud e a est lasciando il versante nord libero, in direzione del villaggio. Gybir non intendeva ripetere la commedia dei suoi due scheletri al cospetto di una maga, e ordinò ai due non morti di pattugliare con Emerwen la zona circostante, tenendosi alla dovuta distanza dall'abitazione, mentre Hoder prese il volo e si posò sul ramo di un albero lì vicino. Taklinn ringraziò invece il bambino e gli mise in mano una moneta d'oro; il bambino rimase a bocca aperta, non avendo mai visto dell'oro puro in vita sua, poi corse al villaggio per mostrare ai suoi genitori cosa aveva guadagnato; normalmente una famiglia media borghese viveva con una moneta d'argento al giorno, ma nel caso dei pescatori di quel paesello una moneta d'oro significava almeno un mese di vita agiata.

La casa di Arvenalia, come quella di Grogan, era costruita su due piani, e porte e finestre erano chiuse, ma questa volta nessuno si affacciò al balcone quando Rigel bussò. A Sid balenò in mente la malsana idea di mettere mano ai suoi strumenti da scassinatore e di aprire con la forza la porta d'ingresso, ma Taklinn lo persuase ad avere pazienza; Grogan suggerì di attendere lì fuori l'arrivo dell'elfa, e si stese sul prato ad aspettare sotto il sole; dopo due ore però, non vedendo arrivare ancora nessuno, Gybir consigliò all'elfo di mandare il suo compagno animale in esplorazione, e di farlo tornare a riferire se avesse incontrato qualcuno. Il druido annuì abbastanza spontaneamente, e ripeté le istruzioni al lupo, che subito si inoltrò nel bosco.

«Ma non ce l'ha un nome, quell'animale?» chiese Grogan a Barandraug mentre il lupo si allontanava. Il druido scosse la testa, rassegnato: già i suoi compagni gli avevano rivolto quella domanda, ma aveva sempre evitato di rispondere.

«Certo che ha un nome, ma essendo in lingua Silvana non sarebbe pronunciabile in Comune, e non è possibile nemmeno tradurne il significato».

«Ma almeno puoi farci sentire che suono ha?» chiese Sid.

Barandraug sospirò, quindi emise un suono simile a un ruggito. Grogan si grattò lentamente la nuca, insoddisfatto.

Dopo il tramonto, quando anche le speranze di rivedere il lupo erano andate perdute, tutti videro una figura esile ed elegante, alta quasi quanto un'umana, avvicinarsi in compagnia di un quadrupede scodinzolante dal manto scuro: era il lupo, assieme ad Arvenalia, un elfa grigia dai capelli dorati e intelligenti occhi viola, con gli imperituri e intangibili lineamenti tipici delle razze elfiche; gli elfi grigi in particolare erano i più nobili e regali tra tutti gli elfi, ma avevano anche la reputazione di essere distaccati e arroganti (perfino per gli standard elfici).

Grogan aveva già parlato di Arvenalia Telperien-Ar-Edain come di una maga molto esperta. Anche l'elfa grigia si presentò quale agente speciale dell'Esercito Ribelle della Libera Onnwal, e letto il messaggio dello Szek decise di far accomodare il gruppo per ospitare tutti a

cena.

«Prima di entrare, però – disse sulla porta di casa – scendete al fiume per lavarvi… Mi sembrate a dir poco puzzolenti». Arvenalia aveva un evidente rotacismo nella pronuncia, ma non faceva nulla per nasconderla; anzi, da sempre l'aveva enfatizzata, convita che fosse una peculiarità nobiliare. Inutile dire che la maga impersonava lo stereotipo dell'elfo grigio orgoglioso e sprezzante nei confronti delle altre razze.

Taklinn si pettinò la barba con le dita unte, pensando che questo fosse sufficiente a farlo sembrare pulito, ma i suoi compagni lo presero di forza e lo trascinarono al fiume giù nel boschetto. L'acqua gelida del torrente lavò via la polvere e il sudore dai corpi dei raminghi, e anche Mak e il lupo ne approfittarono per divertirsi un po' con l'acqua. Gybir un po' si vergogna di mostrare il suo corpo pallido e magro davanti a cinque avventurieri atletici e forti. Fu però Taklinn quello che fece più storie, affermando che lavarsi più di una volta al mese era dannoso per la pelle e la barba, e che già si era pulito a Irongate. Rigel richiamò allora a parole il bel viso e le buone maniere di Arvenalia, e il nano si fece infine convincere.

Arvenalia aveva dunque fama di abile maga, ma era anche un'ottima cuoca: mentre i suoi ospiti erano al fiume aveva preparato delle polpette con una crema insaporita al rosmarino e una minestra dolce con fiori di zucca. Durante la cena i cinque compagni partiti da Monmurg decisero di rivelare a Grogan e ad Arvenalia i dettagli dell'avventura fin lì intrapresa, raccontando anche delle chiavi e della succube, ma naturalmente senza parlare dei negromanti e del Piano delle Ombre. Rigel e Taklinn si fidavano molto dell'elfa, tanto che per un attimo Sid immaginò che potesse averli stregati entrambi. Arvenalia analizzava la situazione con estrema cura per i dettagli, e portò avanti il discorso dopo il pasto; disse che per un mago non sarebbe stato difficile avvicinarsi alla capitale, ma superare la mura e muoversi inosservati per i palazzi governativi sarebbe stato certamente più complicato, sebbene non impossibile. A Grogan non piacevano i sotterfugi e gli spionaggi, come il suo portamento da guerriero lasciava ben intendere, ma Arvenalia sottolineò l'importanza di un pattugliamento furtivo di Scant: se davvero i raminghi volevano chiamare degli alleati alla causa di Onnwal, delle notizie fresche sul nemico avrebbero contribuito a garantire la partecipazione dei rinforzi, e avrebbero anche avuto modo di accertare la voce sull'imminente arrivo di truppe.

«C'è poi un nostro collega infiltrato a Scant, che da tempo non fa più avere sue notizie» aggiunse la maga. «Coglieremo l'occasione per cercarlo».

Arvenalia e i suoi ospiti stavano sorseggiando del vino elfico al lume di candela quando la maga si accorse di un fatto singolare: gli occhi di Barandraug avevano dei riflessi luminosi che la sola candela non avrebbe potuto produrre. Spense le candela, lasciando la stanza nel buio completo, ma le pupille del druido continuavano a emettere un lieve luccichio, come se avessero avuto una piccola fiammella in fondo alla retina. Arvenalia fece riaccendere il candelabro con uno schiocco delle dita, poi chiese a Barandraug se quella luce negli occhi fosse una capacità dei druidi. L'elfo rimase stupito dalla scoperta, e disse di non aver mai saputo di possedere una simile caratteristica; i compagni e il druido stesso però iniziarono a ricordare alcuni fatti che, sebbene singolarmente potessero essere insignificanti, uniti assieme avevano una certa rilevanza: col passare di giorni Barandraug era diventato infatti un po' più forte e agile, la sua pelle si era fatta leggermente più ruvida e grossa e la sua vista era migliorata, ma era anche diventato più avido: ad Irongate era stato l'unico a non spendere nemmeno una moneta del tesoro che portava con sé, e difficilmente offriva da mangiare parte delle sue razioni ai compagni; infine era diventato molto più entusiasta per la vita nel bosco. Tutti questi fenomeni erano comparsi gradualmente da quando avevano catturato la theurgeme, ma solo parlandone con la maga gli indizi erano diventati interessanti.

«Penso che siate sotto l'influenza di un qualche effetto magico» disse Arvenalia. «Siete

stato infettato da qualche veleno, avete bevuto liquidi insoliti, o siete entrati in contatto con degli oggetti singolari?».

Barandraug rifletté per alcuni secondi, poi si ricordò dell'anello di olivina che teneva al dito. Percepì una certa difficoltà a separarsene, anche se per poco tempo. *È solo un anello di pietra, non ha poi così tanto valore*, pensò infine Barandraug, e sfilandoselo lo consegnò ad Arvenalia.

La maga lo studiò, cercando indizi in ogni parte dell'oggetto, ma trovò solo quello che avevano già trovato gli altri: nulla. Provò allora a utilizzare un incantesimo di divinazione per ottenere informazioni tramite la magia, ma tutto quello che riuscì a sapere era che l'anello possedeva una potente aura arcana che lo proteggeva dagli incantesimi. Rigel si offrì allora per indossarlo, pregando Heironeous che lo proteggesse dalle forze del Male, ma una volta al dito del paladino non ci furono effetti indesiderati. E tantomeno effetti desiderati: non accadde nulla. Fu Gybir Liadon ad accorgersi per primo del cambiamento in Rigel, e lo fece notare ai presenti.

«Cosa accade?» chiese Rigel. «Io non vedo alcunché».

«Ecco, signore, i vostri occhi sono… lucenti» lo avvisò Arvenalia. Effettivamente gli occhi di Rigel erano diventati luminescenti come quelli di un gatto, o di un drago, e le sue pupille avevano la forma di una falce come quelle di un rettile; il guerriero volle verificare di persona eventuali altri caratteri acquisiti, aldilà di quelli somatici, e uscì fuori dalla casa, in piena notte. Mancavano due giorni alla luna nuova ed era notte fonda, ma nonostante ciò Rigel vedeva bene come se fosse stato giorno, anche se in assenza di colori. *Interessante*, pensò il paladino, e rientrò in casa. Rigel temeva che potessero manifestarsi altri poteri dell'artefatto, e si tolse velocemente l'anello mettendoselo in tasca. Arvenalia era già aggrappata alla scala della sua libreria, ma non aveva trovato niente che parlasse di anelli con poteri così criptici e complessi; suggerì comunque a Rigel di conservare l'anello con cura e di mostrarlo a qualche arcimago in una grande città. Rigel lo restituì a Barandraug, raccomandando di avere cura dell'oggetto e di non indossarlo, per evitare che la sua influenza diventasse troppo forte.

L'elfo non amava farsi dare istruzioni da altre persone, ma non voleva che la sua personalità fosse alterata da un artefatto magico, e così obbedì al paladino.

Verità e recita erano confusi, entrando in un mondo invertito.
Non era solo, ma gli alleati erano inutili: tre streghe, ribollenti di sangue sulla pelle, uscirono dall'ombra con il corpo affusolato e deforme avvolto in fiamme scarlatte.
Inutile fuggire senza ali, uscire dalla bella casa di legno.
Le streghe li inseguivano, rosse nella notte nera.

Partirono tutti di buon'ora, viaggiando per mezza dozzina di miglia in direzione di Scant. Durante il viaggio, Barandraug si accorse che i suoi muscoli si stavano già ritirando di quel poco volume che avevano guadagnato con l'anello, e la luce in fondo alle pupille era scomparsa.

Gybir aveva infine deciso di far avvicinare i due scheletri ed Emerwen, sperando che Arvenalia si fidasse delle sue parole e non scrutasse i non morti con la magia. L'elfa grigia non fece molte domande sui due servitori di Gybir, ma iniziò a conversare con lo stregone su argomenti di magia. Gybir non era specializzato nelle conoscenze arcane che ogni mago studia durante il proprio addestramento, ma aveva letto alcuni trattati di magia generale e per quelle domande alle quali non sapeva rispondere portava come scusa la sua giovane età: i mezzelfi crescevano infatti in un quinto del tempo rispetto agli elfi puri, e questo influiva fortemente sulla quantità di conoscenze che le due diverse razze potevano acquisire. Arvenalia aveva almeno centocinquant'anni, e inevitabilmente sapeva più cose di Gybir; ma a Gybir bastava sapere questo per essere irrequieto.

Dopo il primo giorno di cammino, i raminghi e gli agenti della Libera Onnwal raggiunsero la frontiera tra il distretto cittadino occupato dalla Fratellanza Scarlatta e le terre controllate dai ribelli. Sid e Barandraug stavano in avanguardia, e avvistarono una piccola pattuglia armata lungo la strada composta da due fanti e due cavalleggeri, vestiti di rosso e con le insegne della Fratellanza Scarlatta. Per prima cosa, Sid si gettò nel bosco per nascondersi, mentre gli altri rimasero in silenzio, protetti dietro ad un grosso ippocastano attorno al quale girava la strada.

L'elfa grigia pronunciò a bassa voce le parole «thur yth ocuirn» senza alcun difetto di pronuncia nella "r"; era l'ultima parte di un incantesimo in lingua Draconica che la rese invisibile. La maga comunicò telepaticamente con Rigel ordinando di non muoversi, quindi si avvicinò al gruppo di militari, ignari della presenza di intrusi, ma prima che lei fosse a sufficiente distanza per attaccare con un altro incantesimo Sid sparò un quadrello dalla sua balestra, centrando la parte scoperta del volto di un cavaliere che morì ancor prima di cadere a terra.

«Ixen» recitò subito la maga, e dalle sue mani prese forma una sfera di fiamme che si abbatté contro i tre soldati ancora vivi; presi nuovamente alla sprovvista, furono carbonizzati all'istante.

«Che vi salta in mente, spo*r*co lad*r*uncolo?» sbraitò Arvenalia quando si fu voltata verso Sid. L'halfling si fece più piccolo di quanto già non fosse, e chiese scusa con un sorriso amichevole ma forzato. Grogan si avvicinò ai due e prese la parola.

«Arvenalia sa quello che fa, e non è una buona idea interferire con lei. Questa volta è andata bene, ma la fortuna non è sempre dalla parte di Onnwal. Se Sua Nobile Autorità vi ha mandati da noi, significa che avete bisogno del nostro aiuto per entrare e uscire vivi da Scant. Siete liberi di farvi ammazzare, ma non provate mai più a metterci in pericolo mentre lo fate».

Il gruppo si fermò per qualche ora a seppellire i cadaveri dei nemici, più per evitare di essere scoperti che per pietà nei loro confronti. Guardando i corpi che venivano gettati in una buca, Gybir fu fortemente invogliato a richiamare al suo servizio altri quattro scheletri, ma Rigel lesse negli occhi verdi del mezzelfo i suoi pensieri e lo prese in parte. Se già non l'avevano scoperto, gli disse, Arvenalia e Grogan si sarebbero sicuramente accorti della vera natura di Gybir. Il guerriero aveva creduto facilmente alla storia dell'ordine di stregoni, ma l'elfa era molto più attenta, e sembrava strano che anche lei avesse accettato come vera la bugia di Gybir.

Il mezzelfo si sentì offeso da quelle parole, ma ancor più si sentiva esposto e vulnerabile. Rimase all'ombra di un cedro in compagnia di Emerwen e dei due scheletri, con Hoder che zampettava sul prato attorno all'albero; mentre guardava Taklinn e Grogan scavare, si disse però che Rigel aveva ragione, e capì che negli ultimi giorni lo aveva protetto più del necessario. Decise di rinunciare a prendere con sé dei nuovi servitori, conservando le energie per Scant. I suoi sogni si erano fatti sempre più terribili ogni notte, spesso svegliandolo di soprassalto, ma negli ultimi giorni c'era sempre un elemento ricorrente: due ali nere che volavano sul mondo.

«Elfaccio, noi abbiamo finito» disse Taklinn tergendosi il sudore dalla fronte e chiamando il negromante. Gybir si alzò e ordinò ai non morti di seguirlo, quindi saltò in sella a Tehmenir incamminandosi con gli altri lungo la strada in direzione di Scant. Arvenalia aveva una cavalla terek molto docile e dal mantello perfettamente strigliato, che trottava sulle pietre della strada con un silenzio che sembrava quasi innaturale.

Seguirono la costa in silenzio, lasciando che Mak, Sid e Barandraug avanzassero a piedi per perlustrare la zona, mentre Rigel reggeva le briglie di Suhen. Il druido aveva perso velo-

cemente le sue lievi migliorie fisiche, ma era anche diventato nuovamente affabile con i suoi compagni. Tuttavia anche il mezzelfo aveva subito un nuovo cambiamento: l'alone di oscurità era inspiegabilmente svanito dalle spalle di Gybir allo stesso modo in cui era apparso, ma il negromante sapeva che l'ombra non se ne era andata: era la quiete prima della tempesta, una tregua prima della carica del potere che si era impadronito di lui nell'ultimo mese. Ancora non immaginava che cosa sarebbe accaduto, ma era sicuro che quel miasma di tenebra stesse per esplodere.

XII – le fogne

Nascosti tra gli alberi a più di mezzo chilometro dalle mura, i sette compagni studiarono un piano per entrare nella città. Le mura di Scant erano state innalzate con molta fretta negli ultimi anni, quando cioè l'esercito ribelle di Libera Onnwal si era potenziato e aveva iniziato a costituire una possibile minaccia liberando dalla Fratellanza Scarlatta quasi tutti i territori della penisola. Le mura della città erano però solide e alte, realizzate completamente in pietra e inadatte a essere scalate, anche perché venivano costantemente pattugliate e illuminate dalle torce disposte sui camminamenti. L'avvicinamento stesso al perimetro urbano sarebbe risultato problematico, a causa del disboscamento messo in atto dai generali della Fratellanza per migliorare la visibilità e non fornire copertura agli assedianti.

Quando ormai la mezzanotte era passata da un pezzo, Grogan srotolò alla luce di una candela una vecchia mappa della città, su cui erano ancora raffigurati i boschi circostanti e su cui era stato tracciato a mano il perimetro delle mura. Era necessario innanzitutto trovare un modo per superare la cinta fortificata. Rigel e Arvenalia focalizzarono l'attenzione sul ritrovamento della chiave, convinti che il tipo di irruzione sarebbe stato determinato dalla posizione dell'oggetto nella città; tuttavia, dal momento che si trattava di un manufatto unico al mondo e che la maga non l'aveva mai visto, Arvenalia non riuscì a immaginare nel modo adeguato l'oggetto, e non fu in grado di individuarlo con una semplice divinazione. Rigel, massaggiandosi la mascella per un improvviso mal di denti, chiese se ci fosse qualche ipotesi su dove si trovasse la chiave.

Fu Grogan a rispondere, ammettendo che sarebbe stato necessario incontrare il «mistificatore arcano», il terzo agente dello Szek, che viveva all'interno della città.

«Ma non *r*iesco a contattar*l*o da molte settimane, o*r*mai» protestò l'elfa.

«Ci sono – esultò Sid con il suo tipico atteggiamento euforico – io entro di soppiatto, Taklinn scala le mura e l'elfo si trasforma in uccello e ci vola sopra».

«Oppure – aggiunse Barandraug – posso scavare nella roccia delle mura. È una capacità simile a quella che ho notato nelle talpe, e che credo di poter riprodurre con un incantesimo».

«Un piano degno dell'astuzia di un drago, piccolo halfling – disse Gybir sardonico – ma posso rispettosamente ricordare che ci sono altre sette persone, più i miei servi, che dovrebbero entrare in città?». L'halfling non fu molto felice di essere stato contraddetto da Gybir, ma il mezzelfo aveva ragione.

«Okay, cosa proponi?» chiese allora Sid.

«L'impianto fognario dovrebbe essere, correggetemi se sbaglio, Grogan, comunicante

con il fiume e alcuni settori della città. Gli scoli principali potrebbero poi possedere un'ampiezza tale da consentirci di attraversare gli stessi».

«Putrido – commentò Rigel – come tutti voi ne…» Gybir gli puntò contro l'indice destro, già ricoperto da un flebile aura di energia negativa «…fasti stregoni, privi di una qualsivoglia cultura. Chi approva Liadon?».

Tutti, tranne Rigel e Arvenalia, fecero un passo in direzione del mezzelfo, schierandosi al suo fianco.

La grata cedette con un minimo sforzo da parte di Taklinn, e uno a uno tutti si arrampicarono su per lo scivoloso condotto di scarico fognario, facendosi luce con una luce magica, dopo aver percorso il margine del fiume nascosti tra le canne. Avevano lasciato i cavalli in una piccola conca tra due colline, legati a dei tronchi ma imbrigliati con corde abbastanza lunghe perché potessero brucare l'erba e bere da un ruscello.

La conduttura delle fogne era a sezione circolare, con un diametro di un piede esatto, e per evitare cedimenti e infiltrazioni le pareti del canale erano state ricoperte di mattoni, tra le cui fessure era stato colato del piombo; non erano certo molte le città che potevano disporre di una simile infrastruttura. Le dimensioni del canale non risultavano granché scomode per la maggior parte del gruppo, formato da elfi, nani e halfling, ma costringevano Rigel e Grogan a stare chini con tutto il busto.

Appena trenta metri dopo l'ingresso, in un punto in cui la tubatura cambiava direzione, il gruppo trovò un'apertura sulla parete alla loro destra; questa spaccatura nel muro sembrava dare accesso a un locale più ampio, un sotterraneo cittadino probabilmente adibito un tempo a passaggio segreto o rifugio del monarca, ma nemmeno Grogan sapeva dell'esistenza di quel luogo.

La prima cosa che catturò l'attenzione dei sette uomini di Jian Destron fu il lezzo di sporco e muffa che ristagnava nella sala, diverso all'odore di fogna mista a salsedine che caratterizzava le tubature. Gli occhi degli avventurieri si erano abituati al buio, e questi poterono così notare di fronte a loro un rettile dall'aspetto in qualche modo umanoide, ma un po' più basso di un umano, con braccia sottili e muscolose eretto sulle due gambe tozze, che trascinava una coda lunga e snella; la testa era simile a quella di una lucertola, ed era sormontata da una cresta che partiva dalla fronte e continuava fino alla base del collo. Gli occhi erano neri, piccoli e lucenti; era un troglodita, probabilmente sacerdote di una qualche divinità arcaica, che strisciando lungo il fondo del fiume si era trovato un rifugio nel sottosuolo di Scant.

Quando, accortosi degli intrusi, il rettile si avvicinò loro per combattere, divenne subito chiaro quale fosse l'origine di quel fetore: quando un troglodita era arrabbiato o spaventato, secerneva una sostanza oleosa simile al muschio che provocava repulsione in quasi ogni specie di animali, tanto che Arvenalia, abituata a un livello di pulizia e ordine che non scendevano mai sotto il «*r*ispettabile», non resistette all'odore e cadde svenuta, sorretta da Rigel. Poiché, oltre a Rigel e Arvenalia, solo Gybir, Taklinn e Sid erano già usciti dal canale fognario, furono solo essi ad affrontare il troglodita: coperto dall'arco di Liadon e dalle balestre del ladro, il nano mise mano alla sua ascia e sventrò il rettile, senza subire alcun danno dai deboli incantesimi lanciati dal sacerdote troglodita.

Poco dopo Arvenalia rinvenne, quando Barandraug con il suo lupo, Grogan, Mak e i non morti erano già usciti dal canale e si stavano distribuendo nella stanza. Non appena iniziarono a guardarsi attorno, Sid vide un corridoio al termine del quale c'era una luce, e ci si avvicinò di

soppiatto, mentre Taklinn, facendo onore alla saggezza della sua razza, seguì l'halfling gettandosi a tutta velocità in quella direzione.

Quando anche il nano raggiunse rumorosamente il braciere, vide che questo era posto in un vicolo cieco, e alle sue spalle sbucò dall'ombra un magro umanoide ricoperto di pelle nera e coriacea che trasudava odore di morte; oltre alle orecchie appuntite, un corno curvo e piatto fuorusciva dalla parte posteriore del suo cranio, e un morso di denti aguzzi si allargava per quasi la metà della faccia di quell'oscena creatura; era un babau, un demone che offrivano i suoi servigi come assassino per colpire con una ferocia improvvisa.

Il nano fu colto alla sprovvista, e prima di rendersi conto di cosa stesse accadendo Sid l'aveva già superato per attaccare furtivamente il demone: lo colpì con il nuovo pugnale incantato, che però non fece altro che graffiare l'immondo, immune a quel tipo di effetti magici. Taklinn aveva intanto compreso la gravità del pericolo, ed estraendo rapidamente l'ascia di suo nonno colpì il demone a un braccio, ferendolo in profondità.

All'altro capo del corridoio gli avventurieri si accorsero del pericolo, ma come il gruppo si mosse per prestare aiuto ai due compagni, davanti a loro si pose un altro babau. Barandraug, vedendo poco spazio di fronte a sé, rivolse lo sguardo verso l'alto, e gli venne in mente di imitare i movimenti dei ragni per avere una visuale di tiro migliore, dal soffitto; questa capacità richiedeva però una certa concentrazione, quindi i druido si sedette a terra per meditare. Intanto il negromante aveva provato a utilizzare una *lancia spettrale* contro il demone, ma questo si scostò e la deflesse su un muro, i cui mattoni si sgretolarono immediatamente. Infuriato, il babau caricò Gybir, Barandraug e Rigel, ma Grogan si fece largo tra gli altri e andò incontro all'immondo, trafiggendolo tra le coste con il suo spadone, poi estrasse la lama e colpì ancora, ferendo la creatura sulla spalla destra.

Rigel il Brancaleone arretrò, chiedendo a Heironeous di assisterli nella lotta contro il Male. Così facendo, lasciò anche la visuale libera ad Arvenalia, che pronunciando la formula «karif ixen» generò un raggio rovente diretto all'immondo, il quale respinse però l'incantesimo senza timore.

Poiché la situazione stava diventando un po' confusionaria, Emerwen "tolse il disturbo" con l'autorizzazione del suo padrone, intenzionato a sfruttare meglio le sue capacità di essere incorporeo, e sparì attraverso una parete del corridoio; Barandraug invece uscì dal suo breve stato di meditazione e con un balzo felino si aggrappò alla parete di fronte a sé, poi camminò sul soffitto fino a trovarsi a testa in giù con i piedi sul soffitto, e da lì lanciò una freccia sul braccio destro del babau di fronte a lui. L'immondo, infuriatosi e ancora nel pieno delle sue forze, avanzò con gli artigli puntati verso Grogan, l'avversario più vicino; questo schivò abilmente l'attacco, pur avendo rischiato molto per la sua incolumità.

È distratto, pensò, *posso prenderlo alle spalle e ucciderlo, se avrò fortuna. Ma mi scoprirebbero. E perché no? Prima o poi doveva succedere, non ho acquisito questo potere per nulla. Sì, ora o mai più!*

Gybir Liadon, mezzelfo, Stregone dell'Ombra Lucente, necromante dell'Ordine della Salvezza Oscura, sentì la forza esplodere dal suo corpo. Non fu una sua decisione: fu il potere a scegliere per lui, ed egli lo sentì sussurrare nella sua testa come la voce del suo inconscio. I muscoli della schiena di Gybir si contrassero improvvisamente, e da sotto le scapole due getti di densa oscurità ottenebrarono la luce delle torce; le ombre che fuoriuscivano dalla schiena del negromante presero la forma di due grandi ali nere, simili a quelle di un drago, ma intangibili ed eteree: non avevano pelle, muscoli o ossa, ma solo ombra.

Con un colpo secco, Gybir sbatté le ali, che lo sollevarono da terra e lo spinsero avanti, cosicché egli poté coprire in pochi secondi metà della lunghezza del corridoio, atterrando come un Angelo della Morte alle spalle del babau con la katana già in pugno, con la quale il ne-

gromante trafisse il suo avversario in corrispondenza della spina dorsale, attraversandolo dalla schiena al dorso e paralizzando l'immondo. Tra le urla oscene della creatura Grogan non attese ad agire: fece un passo in avanti e squartò orizzontalmente l'addome del mostro, poi fece roteare lo spadone sopra la propria testa per conferirgli velocità e decapitò in maniera esemplare la creatura, anche se l'acciaio della lama fu in parte corroso dal sangue acido del mostro.

Dall'altra parte il primo diavolo aveva ferito Sid con gli artigli, ma l'attacco fu ricambiato da un doppio affondo da parte dell'halfling, seppur poco efficace. Anche Taklinn colpì il nemico due volte con l'ascia, ma prima che potesse effettuare un terzo colpo da una parete uscì il fantasma Emerwen Panwyr, con la spada sopra la testa, che usò per trapassare e uccidere il babau.

«Per tutto l'adamantio del mondo! Che accidenti è?» esclamò Taklinn quando vide il mezzelfo alato. Oltre a quello del nano, tuttavia, i commenti furono migliori delle aspettative: fatta eccezione per un generale dissenso sul cattivo e macabro gusto di possedere appendici di pura ombra, fu infatti apprezzata la peculiarità di possedere delle ali, come d'altronde ne erano provvisti i mezzi-celestiali, alcuni mezzi-draghi e i più potenti discepoli di drago.

«Et come li daimoni et li diaboli» aggiunse Rigel.

«Speravo aveste oramai appreso, ser, che le cause della mia congregazione sono nobili quanto le vostre». Rigel e Gybir sbuffarono assieme.

«Ma come ci sei riuscito?» chiese Sid, esprimendo lo stupore generale.

«Non ne ho idea» rispose Gybir. «Da quando abbiamo incontrato quegli spettri, dirigendoci verso le Joten, ho sentito che qualcosa si era risvegliato in me e che mi cresceva dall'interno. È un potere che non riesco a comprendere, e di cui non ho mai sentito parlare». Improvvisamente le ali svanirono in un sibilo, e l'ombra si dissolse come nebbia spazzata dal vento. I suoi compagni avevano accettato quella sorpresa, ma Gybir vide gli occhi viola di Arvenalia osservarlo con sospetto.

Esplorando i sotterranei, Taklinn trovò una porta di legno marcia, e vedendo una luce attraverso le fessure sfondò il legno con un calcio.

«Per la miseria, come osi tu, nano, invadere la mia casa?» protestò un janni. Si trattava di un genio, una creatura dall'aspetto umano famoso per la sua forza, astuzia e abilità con la magia illusoria. I geni vivevano sui piani elementali, ma a volte usavano il Piano Materiale come terreno neutrale per incontrare altri membri della loro specie o raccogliere beni non facilmente disponibili nel loro piano nativo. I jann, in particolare, erano i più deboli fra i geni, ed essendo composti da tutti e quattro gli elementi trascorrevano la maggior parte del tempo sul Piano Materiale, preferendo deserti solitari e oasi nascoste, dove potevano vivere al riparo e in solitudine.

Tutti chiesero al genio cosa ci facesse lì sotto, ma lui a sua volta chiese perché ci fosse un tale affollamento di persone venute a far baccano di notte.

Prima di parlare, Rigel volle però assicurarsi che il janni fosse dalla parte di Onnwal.

«Io non mi interesso delle vostre inutili scaramucce, umano – rispose il genio – sono qui in missione per il mio signore djinni, e spero di potermene andare da qui il prima possibile».

Sid chiese al genio se egli avrebbe potuto aiutarli nella guerra contro Scant, ma quello rispose che non vedeva la necessità di aiutare qualcuno che gli aveva abbattuto la porta senza un motivo valido, oltre al fatto che, come aveva già spiegato, non si curava delle questioni politiche dei mortali, e aveva cose più importanti di cui occuparsi.

«Ascolta – negoziò Taklinn – se ti costruiamo una nuova porta per la tua stanzetta, ci dici almeno come uscire?».

«Vi sembra il momento di fare artigianato, nano?» protestò Arvenalia. Taklinn fece l'occhiolino alla maga, quindi si rivolse al druido, chiedendogli se l'incantesimo di cui aveva parlato in precedenza per scavare nelle mura poteva essere applicato invece per realizzare una porta. Barandraug annuì, e dopo aver trovato un macigno delle giuste dimensioni, lo scolpì magicamente adattandolo alle misure richieste.

«Per niente male – commentò il genio – ora non avrò più ratti che mi entrano in casa. Perfetto, per andarvene da qui potete tornare da dove siete venuti, naturalmente, oppure andate in quella direzione e girate due volte a sinistra, proseguite dritti per una decina di metri e vi ritroverete in fondo ad un pozzo che conduce fuori».

Le indicazioni del janni si rivelarono esatte: Emerwen levitò verso l'alto per sbirciare fuori senza pericoli, e disse che il pozzo conduceva a un giardino comune di una serie di *insulae* popolari. Per salire, Gybir avrebbe voluto utilizzare le ali, ma il potere che da giorni sentiva covare dentro di sé era come svanito, e non sapeva come avrebbe potuto richiamarlo, sempre che fosse stato possibile; in ogni caso avrebbe dato troppo nell'occhio, senza contare che il diametro del pozzo da risalire non dava per scontata la possibilità di aprire completamente le ali al suo interno.

«Aspettate» disse Arvenalia prima che i suoi compagni salissero. «Quelle due creature, gli immondi, non vi hanno suggerito niente?».

Taklinn alzò le spalle. «Il mondo è pieno di brutta gente nascosta nei sotterranei».

«Ma quelli erano demoni: ieri avete ipotizzato che la Fratellanza Scarlatta abbia fini agonisti con quelli degli immondi, e quelli erano dei sicari».

«Arvenalia ha ragione – continuò Gybir – forse qualcuno sapeva del nostro arrivo».

«In quel caso avrebbero mandato molti più uomini nei passaggi segreti» disse Grogan. «Quei due erano solo di ricognizione, e dall'odore delle loro budella direi che erano i più indicati a quel lavoro».

«In effetti se quei due avessero conosciuto le nostre intenzioni – puntualizzò Barandraug – probabilmente ci avrebbero lasciati proseguire. Perché ostacolare chi può danneggiare il tuo nemico?».

«Perché sapevamo che avremmo vinto noi!» esclamò Taklinn.

«Forse, ma è più probabile l'ipotesi di Grogan» disse Gybir. «È possibile che stessero svolgendo una ricognizione per conto della succube».

Eludendo facilmente le sentinelle della città, a piccoli gruppi gli incursori raggiunsero tutti una locanda del porto, "La Bottiglia e lo Stocco". Quando Grogan, Barandraug e Sid arrivarono per primi, a causa del severo coprifuoco vigente a Scant l'oste non volle sentire ragione per farli entrare, ma quando il guerriero di Jian Destron pronunciò alcune frasi in Orchesco seguite da una parola nella lingua degli gnomi, l'uomo diede una rapida occhiata alle strade, quindi si scostò rapidamente per far entrare il gruppo. Grogan avvisò che erano in arrivo altri due gruppetti, uno composto da Arvenalia e Rigel, l'altro da Taklinn e Gybir (e i suoi non morti, che però avrebbero atteso nell'ombra fuori dalla locanda).

L'oste condusse poi il gruppo al completo nella cucina della locanda, dove un mezz'orco grosso e rozzo stava in piedi a gambe larghe e braccia incrociate in mezzo alla stanza, non dando certo l'idea di essere un cuoco. Grogan disse circa le stesse cose che aveva detto all'oste, sempre in Orchesco, e Arvenalia, esperta anche nelle lingue delle Flanaess, ascoltò la conversazione, seppure disgustata dalla scelta linguistica: Grogan stava fornendo una spiegazione il linee generali della loro missione, e diceva che avevano bisogno di incontrare Neanne. Il mezz'orco annuì, ma prima di farli passare chiese la parola d'ordine, a cui Grogan rispose con una frase in uno strano dialetto gnomesco che neanche Arvenalia comprese appieno, ma le sembrava che il contenuto della frase riguardasse gli scoiattoli.

Il mezz'orco aprì quindi le ante di un armadio, che Gybir e i due elfi avevano già avver-

tito come una porta segreta, e infatti videro che il fondo dell'armadio poteva essere spostato; dietro ad esso si apriva uno spazio da cui scendeva una scala, in fondo alla quale c'era un piccolo deposito d'armi, per evitare ferite gravi o uccisioni durante eventuali risse. Mentre tutti consegnavano le armi, Sid riuscì ancora una volta a nascondere il pugnale magico.

Oltre il deposito d'armi si apriva una modesta bisca, con tanto di tavoli da gioco e gabbia per il combattimento tra animali. Grogan si sedette a un tavolo, mentre l'halfling si gettò subito al tavolo da gioco, dove vinse un po' di soldi che utilizzò poi per liberare uno pseudodrago – creatura simile a un piccolissimo drago rosso – che stava rischiando la morte in un combattimento contro un ragno-fase all'interno della gabbia. A Barandraug fu invece chiesto di far lottare il proprio lupo, ma la risposta fu un secco «no», e lo stesso valse per Mak. Una volta liberato, lo pseudodrago svolazzò maldestro fino a Rigel e gli si mise in grembo, annusando come un cagnolino la sua borsa conservante. Il paladino non aveva mai visto una simile creatura, ma sembrava affettuosa come un gatto, e il suo verso somigliava proprio a delle fusa.

Di fronte ad Arvenalia, che se ne stava in disparte assieme a Rigel ancora affetto da mal di denti, apparvero d'un tratto dei fiori sospesi a mezz'aria, seguiti da coriandoli magici e luci danzanti, banali trucchetti che l'elfa grigia disprezzò quali tipici di un dilettante. Poco dopo Grogan si alzò e si diresse verso Rigel e Arvenalia seguito da un ragazzo.

«Vi presento Cedras Anfrid Neanne» disse il guerriero. Cedras, il ragazzo in piedi vicino a Grogan, non aveva più di sedici anni, ed era anche piuttosto basso, con occhi blu e capelli castani raccolti in numerose trecce arricciate; il viso era tenero e dai lineamenti leggeri e il naso a punta, ma la pelle era contaminata da qualche foruncolo e da un neo sulla guancia. Manifestava un leggero tremito alle mani, e si presentò ai raminghi in maniera molto ossequiosa; era un ragazzo molto elegante, vestito con abiti alto borghesi palesemente modificati per adattarsi a movimenti furtivi e fughe immediate. Nonostante le apparenze, infatti, Cedras era un potente mistificatore arcano, un ladro che si avvaleva di innate capacità di stregone per vivere a proprio agio negli angusti e ombrosi vicoli urbani. Egli era il terzo agente scelto da Jian Destron in qualità di spia all'interno della città. Arvenalia non aveva mai incontrato Cedras di persona, ma aveva riconosciuto nei suoi trucchetti la stessa l'impronta magica degli incantesimi che usavano per comunicare; era infatti Arvenalia il tramite tra Onnwal e la giovane spia.

«Mi dispiace per non aver fatto avere mie notizie negli ultimi tempi – disse Cedras – ma ho avuto un sacco di uomini alle spalle, e dovevo stare attento a non farmi scoprire. Grogan mi ha spiegato il vostro problema, e credo che la chiave che cercate sia in possesso di Kuranyie o di Morrog, il Cancelliere».

«Dove si trovano?» chiese Barandraug.

«Sono molto vicini – rispose il mistificatore arcano, srotolando la mappa di Grogan – qui, più vicina a noi, c'è la Torre dello Szek, dove abita e lavora il Cancelliere, mentre gli alloggi di Kuranyie, quella che a tutti gli effetti governa la città, sono dall'altra parte della strada, nel tempio di Fharlanghn, usurpato e sconfessato da un culto di Hextor, o almeno credo che sia Hextor».

«Infami!» esorcizzò Rigel.

«Bene – consigliò il ladro halfling – dato che dobbiamo andare a far visita a entrambi, propongo di andare prima alla torre». Nessuno dissentì.

Lasciati Mak e il lupo alla locanda, il gruppo si diresse furtivamente assieme ai non morti verso la dimora del Cancelliere Morrog, l'obeso amministratore avido e di ristrette vedute nella gestione economica. Lo pseudodrago li seguiva svolazzando lentamente, incuriosito da quell'eterogeneo gruppo di umanoidi; Hoder lo osservava con pari curiosità, ma si teneva più vicino del solito al suo padrone.

La Torre dello Szek era stata la dimora del monarca di Onnwal fino alle Guerre di Gre-

yhawk, durante le quali la penisola era caduta sotto il controllo della Fratellanza Scarlatta. L'edificio a pianta quadrata si innalzava di cinque piani dal centro di un cortile ottagonale, delimitato da una piccola cinta muraria in pietra alta tre metri, che fu facilmente scalata dal manipolo di combattenti della Libera Onnwal. Le poche guardie presenti non erano molto vigili, dato che erano quasi le cinque del mattino e il loro turno stava per finire. Tuttavia del sole non c'era ancora traccia, e così gli intrusi poterono approfittare ancora un po' del buio.

Attraversando il cortile Taklinn calpestò però un ramo, il cui scricchiolio fece scattare in piedi le sentinelle; non vedendo nessuno, però, i soldati pensarono si fosse trattato di un uccello molto grosso che cacciava vermi sul prato, e tornarono a contemplare il fuoco per tenere lontana l'umidità, che in quella stagione saliva dal mare durante le ore notturne.

«Austrat» sussurrò in Draconico Arvenalia, e prese magicamente il volo verso la cima della torre, salendo lentamente nel buio; Sid mise mano ai suoi attrezzi da arrampicata e cominciò a scalare il muro esterno della torre; Rigel chiese agli dèi la possibilità, per sé e Taklinn, di usare i movimenti del ragno come aveva fatto Barandraug poche ore prima, e così i due guerrieri si arrampicarono senza difficoltà sulla parete seguiti dallo pseudodrago. Barandraug si tramutò invece in aquila, volando con Arvenalia fino alla cima.

Gybir guardò con una smorfia di biasimo le due formiche giganti, Taklinn e Rigel, arrampicarsi buffamente sull'albero di pietra: mentre i suoi compagni discutevano alla Bottiglia e lo Stocco, il mezzelfo aveva meditato sul potere che si era manifestato quella notte, ed era riuscito a comunicare con esso. Le *ali della notte* si aprirono nuovamente come un mantello nero, e Gybir prese elegantemente il volo con una grazia che gli risultava innata. Salì nel più assoluto silenzio, senza i tipici strappi d'aria del battito delle comuni ali, poiché la membrana tra le falangi non era altro che ombra.

Cedras scosse il capo. *Perché sempre a me capitano i pazzi?* Fece un paio di passi indietro, poi corse su per il muro della torre, con lo stesso incantesimo usato da Rigel e Taklinn. Grogan e i non morti erano invece rimasti fuori dalle mura, appostati in osservazione.

In cima alla torre i raminghi riuscirono ad aprire una finestra che conduceva alla camera da letto del Cancelliere Morrog, il cui sonno non fu minimamente disturbato dall'ingresso silenzioso dei raminghi. Mentre Cedras sgattaiolava al piano inferiore alla ricerca di sigilli e documenti utili da sottrarre e consegnare allo Szek, Sid svegliò il Cancelliere con la fredda lama del pugnale magico appoggiata sulla sua gola.

Utilizzando l'ormai doveroso potere di verità, Rigel si assicurò che nemmeno Morrog dicesse nulla di fraudolento, ma non gli fu comunque estrapolato un granché: tra i lamenti e le suppliche, disse di non sapere nulla di nessuna chiave particolare, tranne forse per il fatto di aver sempre visto una chiave molto elaborata al collo di Kuranyie, quando questa lo riceveva privatamente, senza quindi le tuniche ufficiali che coprivano gran parte dei gioielli e degli abiti. Il Cancelliere non sapeva nulla nemmeno riguardo un imminente arrivo di rinforzi, ma disse che aveva fatto riempire di viveri tutti magazzini disponibili per ordine di Kuranyie e dei generali militari.

D'un tratto Morrog urlò una richiesta di aiuto alle sue guardie, ottenendo così la morte immediata inflittagli da Sid. Nessuno si fece prendere dal rimorso in quel momento: Arvenalia volò via prima che terminasse l'effetto del suo incantesimo, seguita da Barandraug che, in forma di uccello, tornò direttamente a La Bottiglia e lo Stocco.

Dal piano inferiore si sentirono dei tonfi e dei gemiti soffocati, poi Cedras salì con lo stocco insanguinato in una mano e una borsa di tela piena di documenti nell'altra.

«Andiamo?» chiese mentre attraversava la stanza diretto alla finestra aperta, correndo poi giù per la parete esterna della torre. Rigel e il nano fecero lo stesso, mentre Gybir afferrò Sid e lo trascinò fuori in volo, depositandolo poi sul prato del giardino attorno alla torre. Taklinn era già a terra, brandendo l'ascia da solo contro quattro guardie cittadine, e Rigel stava

appeso a un muro della torre avvalendosi ancora dei magici movimenti del ragno, con lo pseudodrago che continuava a stargli vicino; da lì il guerriero scagliava frecce sui nemici, chiedendosi, tra un tiro e l'altro, se fosse giusto uccidere soldati di leva, quindi non necessariamente malvagi.

«Gli dèi perdoneranno o puniranno i loro errori dopo la morte. Non spetta a noi giudicare» gli disse il negromante da terra, vedendo lo sguardo pensoso di Rigel, prima di parare un attacco e di dilaniare la carne del proprio avversario.

Sid era una fonte di dardi usciti dal buio, e mentre il mistificatore arcano aveva scavalcato le mura per avvertire Grogan, Arvenalia, dal sottile camminamento delle mura, lanciò una palla di fuoco sulle guardie appena uscite dalla torre.

Il mezzelfo generò due *lance spettrali* sugli uomini rimasti, per poi veder sopraggiungere dal cancello una squadra di soldati meglio armati ed equipaggiati, attirati dal fragore della battaglia; Taklinn Holderek si trovò circondato dalle sentinelle di Scant, ma non si preoccupò molto, anche perché alle spalle dei soldati fecero il loro ingresso nel cortile Grogan con i non morti di Gybir. Dopo una manciata di minuti, tutti i nemici presenti furono a terra, morti o agonizzanti.

XIII – l'enclave

In entrambi i versi la strada era deserta per tutta la sua estensione, ancora oscurata dal manto della notte. Alle loro spalle i raminghi avevano lasciato un cortile pieno di guardie morte, o quasi, e se per raggiungere la Torre dello Szek avevano dovuto scalare un muro di tre metri, quello davanti a loro era alto quasi il doppio, ma era oltre quel muro che Rigel, Taklinn, Sid e Gybir volevano andare.

«È dunque codesto il tempio del divino Fharlanghn, giovane Cedras?».

«Sì, ser Brancaleone. Dissacrato dai chierici di Kuranyie» rispose il mistificatore arcano.

Taklinn colpì con la sua ascia l'imponente portone che aveva di fronte, ma la lama dell'arma rimase conficcata tanto a fondo che il nano dovette usare tutta la sua forza per recuperarla.

«È evidente che non si passa da qui» borbottò il nipote dell'uccisore di draghi, e si incamminò in direzione della locanda. Arvenalia generò nella sue mani una fiammata per incenerire il portone, ma prima che l'elfa potesse utilizzare l'incantesimo, Cedras, che con Taklinn aveva raggiunto l'incrocio con un altra strada, richiamò tutto il gruppo per avvertirli che sul lato occidentale del tempio c'era una saracinesca aperta. Senza riflettere troppo sui possibili rischi, Rigel raggiunse l'entrata del complesso, seguito dal resto del gruppo.

«Siete sicuri – chiese Grogan, stupito – di voler affrontare Kuranyie, così di punto in bianco?».

La Sorella Esaltata Kuranyie della Fratellanza Scarlatta aveva infatti la fama di essere un temibile tiranno e una formidabile combattente a mani nude, e il solo nome faceva tremare molti soldati dello Szek, o di Kuranyie stessa.

«Il nostro obiettivo è la chiave di cui vi abbiamo parlato – affermò Gybir – e la prenderemo, indipendentemente da quale folle governatore autocratico la possieda».

«In questo caso, vi darò una mano» disse il guerriero. A sentire queste parole lo pseudodrago, che fino ad allora aveva svolazzato attorno a Rigel, comprese il pericolo e se ne andò per sempre. Mentre il negromante ordinava a Emerwen di allontanarsi con gli scheletri, Arvenalia comunicò telepaticamente con il druido, ritornato alla locanda, informandolo della situazione. Questi li raggiunse poco dopo sotto le sembianze di un lupo, come il compagno animale che accompagnava lui e Mak. Ripresa la forma umana, imbracciò il suo arco e si affiancò a Gybir, nella normale formazione del gruppo. Rigel e Taklinn avanzarono a passo di marcia e superarono il cancello, dietro i quali veniva Sid, e dietro di lui Gybir e Barandraug, a loro volta seguiti da Arvenalia, Cedras e Grogan con il labrador, ma quando elfo e mezzelfo superarono il

cancello, questo si chiuse con lo scatto della saracinesca metallica, lasciando fuori Mak e i tre agenti dell'Esercito Ribelle della Libera Onnwal. Cedras stava già per arrampicarsi sulla grata, ma fu subito incalzato con i suoi compagni da un intero plotone di soldati di Scant che spinse i tre agenti a desistere dal voler entrare nell'enclave, e ad allontanarsi invece da quel luogo. Poco dopo giunse anche Emerwen, che con i due scheletri coprì la ritirata ai tre agenti per poi unirsi a essi; Gybir aveva notato una grande attitudine del fantasma al comando di non morti, e si compiacque di aver trovato un condottiero per i suoi servitori. Ordinò al fantasma di rimanere con Arvenalia e gli altri due agenti, aiutandoli a entrare nell'enclave o a lasciare Scant, se necessario.

«Faccio augurio che ritrovino una maniera per raggiunger noi» piagnucolò Rigel, e si voltò verso la corte situata di fronte a loro. Come mosse il piede per avanzare, però, si ritrovò paralizzato, ancora cosciente ma incapace di spostarsi dalla posizione in cui si trovava, così come i suoi compagni ma ad eccezione del nano; questo tenne stretta la sua ascia per prepararsi allo scontro. Subito sulla parete di un edificio alla sua sinistra si aprì un varco, da cui uscì una massiccia creatura simile a un robusto rospo umanoide dalla pelle blu e grande come un ogre, privo di collo e con un'enorme testa piatta; era bipede, con mani e piedi dotati di artigli e terrificanti uncini ossei.

Si trattava di uno slaad blu, un essere originario del Caos Mutevole del Limbo, uno dei diciassette Piani Esterni, e con la creatura arrivò anche un leopardo con il collare di cuoio rosso borchiato.

Simpatici, pensò Taklinn, e subito colpì lo slaad, dopo che questo aveva fatto intendere di voler combattere; ferito, il rospo extraplanare rispose, cercando di colpire il nano con i suoi artigli che furono però fermati dall'imponente scudo nanico. Taklinn colpì ancora, ferendo con la lama dell'ascia un arto del mostro e recidendo uno degli artigli, mentre il leopardo, chiaramente ammaestrato, provava ad azzannare il proprio avversario, senza però riuscire a penetrare il metallo dell'armatura e tantomeno a gettare a terra l'imponente guerriero.

Il mostro blu provò a colpire ancora, e il nano saltellò indietro per non farsi colpire, poi fece roteare la lama dell'ascia e la piantò definitivamente nel collo dello slaad. Lasciando l'arma lì dov'era, Taklinn prese un pugnale con il quale sistemò in due fendenti anche il felino selvatico.

«Perché ammaestrare gatti quando non mi ferma neanche un gigante?» borbottò il nano, insoddisfatto dalla semplicità dell'incontro, quindi si voltò e vide che i suoi compagni erano ancora paralizzati, congelati nella stessa posizione in cui si trovavano prima dell'apparizione dello slaad, ma non erano morti, e lo si vedeva dagli occhi. Taklinn sbuffò, ancora più insoddisfatto, e recuperò l'ascia dalla gola dello slaad blu; quando vide che questo, seppur a fatica, respirava ancora, il nano gli piantò nuovamente l'ascia in mezzo alla fronte come si fosse trattato di legna d'ardere, e in quello stesso istante il resto del gruppo riprese a muoversi.

«È un *leopardo*, nano ignorante!» lo rimproverò Barandraug, contento di essersi finalmente liberato dal peso di quell'errore commesso da Taklinn.

«E con questo? Non ho bisogno di un druido che mi istruisca sui gatti della giungla». Rigel zittì i due avventurieri: tutt'al più, egli disse, era importante sapere come avesse fatto il mostro ad attraversare il muro, e dove fosse l'eventuale incantatore che li aveva paralizzati.

«L'incantesimo *passapareti*, ser, è una capacità peculiare degli slaadi blu» informò Gybir.

«E per quale via siete a conoscenza di ciò, stregone necromantico?».

«Semplicemente leggendo i libri, ser» canzonò il mezzelfo.
«Va bene, ma l'incantatore che c'arrestò?».
«Probabilmente – commentò Sid – è sempre una capacità dello *slesh*».
«*Slaad*!».
«E cosa cambia?».
«Il nome».
«Perché dobbiamo sapere il nome di tutti i mostri che uccidiamo?».
«Perché rubi indistintamente tutto quello che trovi?».
«Sono un ladro. È il mio lavoro, e mi ritengo uno spirito libero. Io faccio quello che voglio».
«Io sono un negromante, e mi ritengo bramoso di conoscenza, oltre che di potere». Gybir agitava convulsamente le ali d'ombra, che con alcuni ampi movimenti si dissolsero nuovamente.
Rigel sbraitò, imponendo a tutti di tacere immediatamente. Forse, disse il paladino, lo slaad aveva la capacità di varcare i muri e paralizzare le sue vittime, ma qualcuno aveva intenzionalmente lasciato aperto il cancello e chiuso la saracinesca alle spalle del gruppo per separalo dai tre agenti. Forse i timori di Arvenalia erano fondati: erano osservati, e qualcuno li stava aspettando.
«Se è così, meglio essere prudenti» tagliò corto il nano. «Chissà poi perché non ci ha paralizzati tutti» borbottò tra sé. «Forse il gigante blu voleva godersi la sfida. Peggio per lui».

Era quasi l'alba. Barandraug, mentre osservava il corpo del leopardo, annusò qualcosa nell'aria e alzò il cappuccio della propria veste, mentre il suo lupo si rifugiava sotto l'ampia tunica di pelliccia del padrone. Nel giro di pochi secondi iniziò a cadere una pesante pioggia portata dai venti dell'ovest, riducendo di molto la visibilità. I raminghi non si persero d'animo, e iniziarono a studiare con attenzione l'ambiente in cui si trovavano: alle loro spalle c'era la grata del cancello che li aveva separati dall'esterno, dagli agenti e da Mak; di fronte a loro si apriva invece una corte lunga poco meno di cinquanta metri e larga almeno trenta. A sud stava l'imponente porta di legno che Taklinn aveva provato ad abbattere, e a sinistra, quindi a nord, c'era una torre in muratura senza un apparente scopo pratico, ma che forse fungeva solamente da monumento votivo; al centro della piazzetta c'era un immenso orologio ad acqua, che però a causa dell'abbondante pioggia aveva smesso di funzionare.
Tutto il cortile, pavimentato in porfido, era circondato da edifici adiacenti alle mura di cinta dell'enclave, e perciò i portoni di accesso erano l'unica parte delle mura non inglobata dall'uno o dall'altro edificio.

Spostandosi al centro della piazza, Rigel vide a sinistra due strade parallele che attraversavano il complesso dell'enclave correndo verso nord, e il paladino decise di imboccare quella delle due che era più vicina a loro, cioè quella occidentale. La pioggia attutiva gran parte dei rumori, ma le numerose pozzanghere che si stavano formando sarebbero state difficili da evitare, e per quanto potessero essere accorti i raminghi rischiavano in ogni momento di produrre dei suoni che rivelassero la loro presenza, come ad esempio il tintinnio della pesante armatura di Rigel. Il paladino chierico sfilò allora un mattone da un vecchio muro e pronunciò alcune parole in Celestiale, e improvvisamente tutti i suoni attorno al gruppo si congelarono; Rigel mostrò ai suoi compagni la pietra, indicandosi l'orecchio con un dito e scuotendo la testa, facendo capire che, stando vicini a quel mattone, non si potevano produrre rumori, ma Gybir capì che non era nemmeno possibile formulare un incantesimo. Continuarono così ad avanzare alla ricerca di Kuranyie, ma tutte le stanze in cui guardavano erano vuote e spoglie, oppure terribilmente disordinate, ma in entrambi i casi disabitate.

Il lato settentrionale dell'enclave era diverso dal resto del complesso, costituita da un edificio di una certa eleganza che sorgeva nell'angolo nordovest, mentre a nordest c'era una struttura a due piani che, a giudicare dal contesto, doveva essere il dormitorio dei sacerdoti; al centro, invece, si ergeva il Sancta Sanctorum dell'enclave sacerdotale di Fharlanghn, il dio del viaggio e delle strade sicure, nonché patrono di Onnwal. Quei tre edifici avevano finestre di vetro chiuse e protette da battenti di legno rinforzato, e all'apparenza sembravano abitati e ben tenuti. Rigel avrebbe voluto fare irruzione nell'abitazione dei sacerdoti, ma Gybir indicò con decisione la cappella del dio, come se potesse vedere la presenza di Kuranyie.

Silenziosamente, grazie al potere divino di Rigel, Taklinn si appoggiò al portale della cappella, che però si aprì all'improvviso e lo fece rotolare dentro. All'interno la luce era ridotta allo stretto necessario, e in fondo alla navata centrale, di fianco all'altare, stava una donna armata con una katana simile a quella di Gybir ma con il fodero rosso, e il cui abbigliamento era costituito da una serie di fasce di lino verdi avvolte intorno al petto e alla vita, e dei pantaloni di seta azzurra tenuti stretti alle gambe da due coppie di lunghi lacci di cuoio, che partivano dalla cintura e si stringevano fino ai piedi nudi. Al collo portava una catena a cui stava appesa una chiave.

La donna, seppur di età superiore a quella di Rigel, appariva curata e fresca come se fosse nata una o due decadi più tardi, adornata da lucenti capelli d'ebano e due cupi occhi verdi posti ai lati di un grazioso naso arricciato. Aveva il viso ovale e allungato, priva di rughe e con un leggero velo di trucco sugli occhi e le labbra. Se fosse stata una sacerdotessa di Ehlonna, avrebbe fatto innamorare qualunque creatura l'avesse incontrata, ma non con quegli occhi. Non lei, non Kuranyie.

Taklinn era quasi sicuro che la monaca di fronte a lui fosse la Sorella Esaltata della Fratellanza Scarlatta, colei che governava il distretto cittadino di Scant a nome della misteriosa confraternita.

«Benvenuto, nano. Stavo aspettandovi».

Taklinn, per risposta, sputò a terra e bestemmiò Hextor in lingua nanica. Quando si fu calmato, si accorse di un'erinni; una donna attraente e bellissima, con un fisico statuario, una pelle liscia e grandi ali piumate, che giaceva morta ai piedi dell'altare; a una prima impressione si sarebbe potuto pensare ad un celestiale, ma le numerose ferite autoinflitte da cilici e chiodi tradivano la natura immonda della creatura: non era però una demone come i succubi, bensì un diavolo infernale nato dalla caduta di un angelo. Sull'altare erano posti un pugnale di prezioso electrum sporco di sangue nero e una brocca d'argento. Alle spalle di Kuranyie c'era invece un chierico, immobile nei movimenti come nello sguardo, recante sulle sue bende sacerdotali dei simboli immondi che però non sembravano quelli di Hextor.

Nel più completo silenzio, Rigel varcò la soglia del Sancta Sanctorum, seguito dagli altri tre componenti del gruppo. Quando si accorse della presenza di un chierico malvagio, Rigel lanciò la sua pietra sull'angolo del Sancta Sanctorum, alle spalle del sacerdote di Hextor, liberando sé stesso dall'effetto di silenzio che impediva di recitare gli incantesimi e facendovi cadere invece il suo nemico, sperando che questo non se ne accorgesse. In effetti il mattone non poteva emettere alcun tonfo cadendo a terra, e il buio che pervadeva il santuario coprì il movimento di Rigel, quindi nessuno si accorse dello stratagemma.

Kuranyie non aveva fretta, e il paladino ebbe poi il tempo di vedere l'erinni morta e le insolite bande del chierico: quasi sicuramente era stato compiuto un sacrificio, ma generalmente gli adoratori di Hextor stringevano patti con i diavoli; ciò suggerì che in realtà la Fratellanza Scarlatta fosse alleata con i demoni, molto più imprevedibili e pericolosi di diavoli, oppure che Kuranyie era al servizio di una entità diabolica tanto potente da esigere il sacrificio

di un suo simile. Entrambe le ipotesi erano ugualmente improbabili e raccapriccianti.

«Vedo che avete trovato la strada per la cappella, bravi». Le parole di Kuranyie interruppero il flusso di pensieri di Rigel, che per un istante rimase stordito.

«Ti propongo un accordo – suggerì il nano – tu ci dai la chiave, e noi ti lasciamo vivere». Intanto Rigel ritornò in sé e si mise a borbottare a bassa voce alcuni incantesimi divini, chiedendo protezione per sé e i suoi alleati dalle influenze degli immondi e dei loro servitori.

«Vi propongo un accordo a mia volta, migliore del vostro. Voi vi arrenderete, io vi porterò al cospetto del mio signore e…».

«Risparmiaci i discorsetti: consegnaci la chiave, donna!». Kuranyie fece volteggiare la katana in aria, e guardò Taklinn con occhi selvaggi.

«Se proprio la desideri, insolente verme minatore, vieni a prendertela».

A quel punto Sid imbracciò la sua coppia di balestre e sparò contro la monaca, che senza perdere il proprio contegno afferrò i due dardi come si fosse trattato di un'operazione del tutto normale; Barandraug concesse al suo lupo di assalire Kuranyie, ma questa schivò il morso dell'animale e lo colpì con un calcio e un taglio della sua katana, ferendolo e rendendolo subito privo di sensi. Quattro monaci e altri due sacerdoti fuoriuscirono subito dall'ombra delle navate laterali circondando il gruppo.

Una trappola, si disse Rigel, e si voltò verso la porta progettando una ritirata strategica, ma si accorse che l'uscita era sbarrata da due babau.

Gybir, che si trovava in fondo alla navata, si voltò e sguainò l'arma tenendo a distanza i due demoni. Dopo alcuni incroci di lame tra la sua katana e gli artigli degli immondi, il negromante fece roteare la sua spada nella mano destra e decapitò in un solo colpo uno dei due mostri, facendone fuoriuscire dal collo una schiuma acida. L'acciaio elfico della katana resistette alla bava del babau, e Gybir iniziò a fronteggiare il secondo avversario.

Taklinn Holderek non si preoccupò quanto Brancaleone dei rinforzi giunti in aiuto alla reggente di Scant, contro i quali erano già impegnati lo stesso Rigel, Sid e Barandraug; il nano si lanciò direttamente contro Kuranyie, che non riuscì a indietreggiare abbastanza per schivare l'ascia del nano, ma riuscì comunque a bloccarla in tempo con le mani. Impaurita dalla brutalità del suo avversario, la donna compì un elegante balzo di quasi cinque metri verso il fondo del presbiterio; appena toccò terra lanciò due shuriken nascosti in una tasca: uno colpì lo scudo del nano, mentre l'altro raggiunse Rigel ferendogli il collo in superficie, ma fortunatamente senza colpire la giugulare.

I chierici di Hextor si accorsero ben presto del tranello di Rigel, e uscirono dalla zona dell'incantesimo lanciando lampi di energia blasfema contro gli avventurieri. I sacerdoti non speravano di uccidere immediatamente i loro avversari, ma gli incantesimi malvagi producevano spesso dolori che rendevano inabili coloro che ne subivano l'effetto, e così i raminghi si trovarono a combattere contro gli agili monaci della Fratellanza Scarlatta all'esterno e contro un nemico invisibile all'interno del loro corpo, cercando invano di ignorare la sensazione di un pugnale animato che si agitava nel loro ventre.

Barandraug si concentrò con tutte le forze che aveva e richiamò a sé la forza del diluvio che si stava abbattendo su Scant. Le finestre di infransero e l'acqua penetrò nella sala come un'onda improvvisa, che scagliò a terra tutti i presenti, ma dilavò le pene dei cinque compagni e li rinvigorì con una nuova forza, quindi il druido si arrampicò con la sua sempre più affinata tecnica sulle colonne del santuario, stando a testa in giù appeso all'alto soffitto in modo tale da poter scagliare frecce da una posizione privilegiata, fuori dalla porta delle armi nemiche.

Taklinn era arretrato, tenendo alto lo scudo con cui difendeva Rigel dai colpi dei mona-

ci. Il paladino allontanò i suoi avversari con un fendente di Alastella ed evocò nella sala una spada fluttuante, mossa da un'anima magica, affinché lo assistesse nella battaglia. I monaci erano disarmati o brandivano semplici pugnali o piccoli bastoni, ma erano talmente veloci e precisi da schivare i maldestri colpi del nano e dei suoi compagni, rispondendo con infallibili attacchi a mani nude. Rigel, Sid e Taklinn si trovavano soli a combattere contro il doppio di nemici, tra agili sicari e chierici che alternavano colpi di mazza a potenti incantesimi; le frecce di Barandraug volavano però dall'alto e penetrarono l'armatura di due sacerdoti, e l'immenso scudo del nano costituiva un baluardo sufficiente.

Kuranyie stava vicino all'altare, immobile, a contemplare la battaglia, ma ben presto si accorse che aveva preparato troppi pochi uomini per affrontare i raminghi: il negromante scatenò una *lancia spettrale* che andò a colpire il babau, uccise un chierico e infine deviò verso la Sorella Esaltata, che riuscì a difendersi alzando il palmo della mano, ma ne uscì con tutto il braccio sinistro paralizzato dall'energia negativa.

Il druido, appeso al soffitto grazie al suo incantesimo, tentò anch'esso di colpire la donna con un tiro di arco, ma questa afferrò la freccia con la mano sana e la gettò a terra; stanca di rimanere all'esterno della battaglia, e approfittando del fatto che Rigel, Taklinn e Sid erano ancora impegnati contro altri monaci della Fratellanza Scarlatta, Kuranyie corse lungo la navata destra del Sancta Sanctorum e raggiunse il mezzelfo. Sid provò allora a saltare fuori della mischia e raggiungere la monaca con un attacco improvviso, ma quella colpì l'halfling con un pugno e lo fece ruzzolare a terra pietosamente. Concentrandosi, Kuranyie riprese il pieno controllo del braccio ferito e sguainò la katana, lanciandosi contro Gybir. Il negromante non si accorse in tempo dell'arrivo di Kuranyie, e questa uscì dall'ombra attaccandolo con violenza.

«Liadon, eccoti finalmente» salutò Kuranyie, ferendo Gybir alla coscia destra. Il negromante, dopo un grido di dolore per l'attacco inaspettato, non si scompose troppo, e incrociò la lama della sua katana con quella della monaca.

«Ci conosciamo intimamente?» chiese il negromante.

«Sai, forse nella confusione di quel giorno non avevi avuto modo di fermarti a parlare con me, ma io mi ricordo di te molto bene, anche se sei cresciuto parecchio da allora. Sei l'unico a esserci sfuggito durante la nostra piccola incursione nel santuario di Ovestorrione». Seguì un tintinnio tra le due lame.

«Allora è vero? Tu… la Fratellanza… avete?».

«Sì». Altro cozzare di armi.

«Perché?».

«Perché voi negromanti dell'Ordine della Salvezza Oscura vi interessate troppo a quello che succede fuori dai vostri santuari». Colpo di spada, Gybir venne ferito a un braccio, mentre Kuranyie continuava a parlare. «Avreste intralciato la nostra presa del potere sui Principi del Mare». Il negromante attaccò di nuovo, ma Kuranyie schivò.

«Pagherai per ciò che hai commesso».

Kuranyie sorrise, volteggiando come una ballerina e mettendo Gybir all'angolo, con le spalle al muro e senza via di fuga.

«Come si chiamava quella tua amica? Kaya?». Gybir continuò a combattere, senza rispondere. «Era davvero bella, un peccato doverle trafiggere il ventre… così giovane, e così innamorata».

La furia dello Stregone dell'Ombra Lucente si scatenò, e Gybir prese a lanciare una serie di affondi contro Kuranyie, la quale schivava agilmente ogni colpo con grazia e finezza, finché non ricambiò con degli attacchi di sole mani e piedi che stordirono il giovane incantatore. La donna approfittò per colpire Gybir alla gola, vicino alla trachea.

Per Gybir il tempo si interruppe di nuovo. Il negromante cadde a terra morente, ma subito si ricordò del potere che aveva usato contro le githyanki, nella caverna del succube, quando la vicinanza con la morte gli aveva fornito l'energia necessaria per continuare a lottare, fino alla fine.

Vedendo il loro compagno in pericolo, Sid e Taklinn si scambiarono un'occhiata d'intesa, e il ladro si fece lanciare dal suo compagno verso Kuranyie, attaccandola in volo con i due piccoli pugnali e cogliendo la donna di sorpresa; Kuranyie barcollò, ma riuscì a liberarsi dell'halfling senza subire danni, quindi si preparò a colpire anche il ladro.

In quel momento Gybir balzò in piedi, mentre l'ombra che viveva nel suo corpo fermava l'emorragia e gli dava nuova forza. Sorsero le *ali della notte* che alzarono in volo il mezzelfo. La katana di Xanaphia si abbatté sulla governatrice di Scant con una forza e destrezza che stupì lo stesso Gybir; Kuranyie era disorientata da quell'improvvisa esplosione di potenza, e fu colpita più volte dal suo avversario. La donna non era in grado di reagire, e il mezzelfo scaricò sulla sua nemica tutta la forza rimastagli sotto forma di energia negativa, lasciando cadere a terra il corpo sanguinante e quasi morto di Kuranyie.

Il clima si congelò per una frazione di secondo, ma né i chierici né i monaci persero del tutto la propria determinazione; uno di essi si lanciò contro Gybir e lo colpì violentemente, gettandolo a terra. Il negromante si trovava all'estremo punto di resistenza, e un'altra ferita sarebbe stata per lui fatale. Cercava inutilmente di proteggersi con la katana, ma la mazza di un sacerdote disarmò facilmente il giovane stregone. Stava per calare il colpo di grazia, quando una freccia di Barandraug atterrò il chierico, e la spada fluttuante evocata da Rigel si conficcò nella gola dell'uomo.

Rigel intanto si era liberato di uno dei due monaci facendoli svenire, e si strinse vicino a Taklinn per assalire l'ultimo chierico, armato e barricato quanto un guerriero. Il sacerdote era rimasto isolato e solo, mentre Sid e Barandraug, sceso a terra, cercavano di abbattere anche l'ultimo monaco, stanco e ferito ma ancora pericoloso. Dato che la sua governatrice pareva morta, il sacerdote si ritirò vicino all'altare, dove poteva godere di un posizione rialzata, e pensò di utilizzare come arma il contenuto della brocca d'argento, che orami non aveva più alcuno scopo religioso; un'onda di liquido nero e viscoso fu scagliata verso Rigel e Taklinn, tuttavia entrambi riuscirono a spostarsi in tempo per evitare la sostanza e coprirsi con lo scudo.

L'azione del chierico servì da diversivo, e questo si lanciò violentemente contro il nano. Taklinn cadde a terra, ma Rigel girò attorno all'avversario e lo colpì con Alastella. A quel punto Taklinn si rialzò e completò l'opera del paladino, quindi entrambi raggiunsero i due compagni.

Gybir si era rialzato, poggiandosi alla sua spada, e aveva iniziato lentamente a guarire le proprie ferite con la magia. Mentre riacquistava le forze, il negromante si posizionò alle spalle del monaco stordito da Rigel e circondato dai raminghi; puntando la lama sulla sua schiena gli offrì la possibilità di arrendersi. Questo esitò, e un attimo dopo sguainò due piccole spade ricurve e si accanì contro Gybir. Non riuscì a raggiungerlo, perché un colpo di balestra di Sid lo paralizzò, e un fulmine richiamato dal druido ne arse le carni e lo uccise.

La sala era piena di morti, cosparsa di vetri rotti e con il pavimento bagnato dalla pioggia, dal sangue, e dalla sinistra macchia nera. Sangue incrostato si accumulava attorno alle ferite aperte. Lacrime e sudore scorrevano sui volti dei raminghi. I seguaci della Fratellanza Scarlatta combattevano con una ferocia che superava anche quella dei githyanki, e quel combattimento, più di molti altri, avrebbe lasciato un segno indelebile nella memoria dei raminghi.

XIV – la fuga

Ovunque macerie e pozzanghere, nel Sancta Sanctorum del grande tempio di Fharlanghn. Il tempio era pieno di cadaveri, ma Kuranyie non era ancora morta. Gybir, ansimante, si portò barcollando fino alla governatrice di Scant e contemplò la sua vittoria; il desiderio di vendetta era forte, ma qualcosa lo trattenne dal calare su di essa il colpo di grazia. Inaspettatamente, si chinò sulla donna e le arginò le ferite per stabilizzarla, infondendo su di essa un caldo velo di magia.

La prossima volta non sarò tanto misericordioso, pensò il mezzelfo. Il druido si era già precipitato in fondo alla sala per accudire il suo lupo ferito dalla stessa Kuranyie; respirava regolarmente e la ferita inferta dalla spada era poco profonda, e poco era il sangue che ne usciva, tuttavia il colpo alla testa aveva stordito molto l'animale, che avrebbe impiegato alcune ore per rimettersi completamente.

Sid era ancora dolorante per i colpi ricevuti dai numerosi avversari che aveva affrontato, e rimase in silenzio a guardare Gybir che salava la vita a colei che aveva distrutto la sua. Rigel e Taklinn stavano invece fermi al centro della cappella, seduti a terra osservando il raccapricciante scenario: avevano sconfitto tutti i loro nemici, ma sentivano di non avere neanche più la forza per stare in piedi.

Come faremo ad andarcene? pensò Taklinn. *Di sicuro altri stanno arrivando qua*. Il druido intuì i pensieri di tutti, e dalla sua bisaccia prese alcune razioni di cibo che distribuì ai compagni: erano pagnotte dolci cucinate da Arvenalia, e avevano un sapore squisito. Quando le mangiarono, tutti si sentirono subito più forti e rinfrancati; bevvero allora molta acqua dalle borracce e si pulirono il viso.

Rigel si alzò e si avvicinò all'altare, quindi prese in mano il pugnale postovi sopra e lo esaminò: era un'arma da cerimonia in metallo di electrum, con un rubino a stella incastonato nel pomello; era un ottimo oggetto d'arte, così aprì la sua *borsa conservante* che teneva a tracolla e lo cacciò dentro, dicendo tra sé «per supportare il movimento di resistenza di Onnwal», e lo stesso fece con la brocca d'argento usata dal chierico di Hextor.

Sid si era intanto adoperato per legare con attenzione Kuranyie, facendo attenzione a non lasciare punti allentati che le permettessero di divincolarsi. Su esortazione dell'halfling, il nano sollevò poi la donna e la depose sull'altare del tempio, per non doversi chinare quando l'avrebbero interrogata. I raminghi riconobbero in effetti che Gybir aveva scelto bene quando aveva slavato la vita alla donna, e quell'azione misericordiosa fece migliorare di molti gradi

l'opinione che Rigel aveva di Gybir.

Mentre Taklinn spostava Kuranyie, l'halfling si avvicinò lentamente alla pozza nera e provò ad assaggiare il liquido sparso sul pavimento, ma appena lo portò alla bocca provò un fortissimo bruciore originato dalle labbra e dal dito con cui aveva raccolto il liquido, e subito si sentì estremamente debole, diventando pallido e tossendo istericamente. Ma sopravvisse.

«Incosciente d'un ladro – sbraitò il Brancaleone – cosa avvenne nella tua misera mente?».

«Volevo… vedere cosa… cosa faceva» fu la debole risposta.

Gybir, zoppicando, si avvicinò alla pozza e ci intinse la punta della sua katana, portandosela poi alle narici.

«Sangue – mormorò – probabilmente di quella creatura», a indicare l'erinni morta, distesa sui gradini del presbiterio.

«Sei fortunato a non esserti unito a lei, ladro» proseguì il negromante. «Sembra essere un veleno molto potente. Ne hai di tempra, per essere un halfling».

In Rigel quelle parole risvegliarono i pensieri che erano stati interrotti dal combattimento: il rapporto che la Fratellanza Scarlatta aveva con diavoli e demoni. Il paladino sottopose la questione a Gybir, e diede al mezzelfo un ottimo spunto per riflettere; entrambi avevano qualche conoscenza sugli immondi, e sapevano che profonde e significative erano le differenze tra demoni e diavoli, originari rispettivamente degli Infiniti Strati dell'Abisso e dei Nove Inferi di Baator. I babau erano demoni, e questi erano chiaramente alleati alla Fratellanza Scarlatta; il paladino analizzò anche le bande sacerdotali dei chierici di Kuranyie: alcuni di essi portavano insegne che ricordavano quelle di Hextor, ma altri recavano simboli misteriosi, che tuttavia sembravano di origine abissale. Rigel non riusciva a capire come potesse esserci un collegamento tra le due fedi.

«Ma come?» chiese Barandraug, seguendo la conversazione dei due. «Non è la stessa cosa evocare un diavolo o un demone?».

«Il Male non è sempre uguale» disse Gybir. «Esistono anche lotte interne tra diverse entità maligne, come può accadere che diversi ordini cavallereschi si contrastino per perseguire una stessa causa. Il mondo è in realtà più complesso di quanto possa sembrare».

«E da che mondo è mondo, Hextor e abissali mai furono in accordo» puntualizzò Rigel.

«È vero – aggiunse Gybir – anche perché il modo di agire della Fratellanza Scarlatta mi sembra tendente al complotto e al sotterfugio, e il loro governo tirannico e autoritario. Agiscono con grande premeditazione e cura di tutte le possibili varianti, eliminando in anticipo le possibili minacce e separando gli avversari per combatterli uno a uno. I demoni sono molto più impulsivi e disorganizzati, ma forse questo li rende più facilmente controllabili. È anche possibile che la Fratellanza Scarlatta abbia stretto patti con i demoni per depistare chiunque cerchi di indagare sul loro effettivo culto».

«Va bene, penso che a casa dello Szek potremmo riparlarne con più comodità, magari davanti ad una bella birra», intervenne Taklinn, e aveva ragione a interrompere la conversazione: il tempo stringeva, e presto sarebbero arrivati altri soldati della Fratellanza Scarlatta in soccorso a Kuranyie. Era ormai mattina, e l'intera capitale era sveglia.

Accertatisi che Sid fosse in grado di riprendersi autonomamente, l'attenzione degli avventurieri tornò su Kuranyie. Per risvegliarla e interrogarla il paladino di Heironeous le infuse una guarigione magica a piccole dosi, per non farle recuperare troppa energia; l'interrogatorio con la monaca fu però una perdita di tempo, poiché quella non solo non proferì risposta alle domande, ma non lasciò trasparire nessuna emozione; i suoi inquisitori le chiesero della terza chiave, di Onnwal e della Fratellanza Scarlatta, provarono a intimidirla e a usare la diplomazia; Sid addirittura arrivò a puntarle il pugnale in un occhio, ma Kuranyie nemmeno batté le palpebre.

Infastidito, Rigel la colpì violentemente facendole perdere nuovamente i sensi, poi le strappò di dosso la chiave.

«D'accordo, adesso che si fa?» chiese l'halfling.

«Non è certo saggio rimaner quivi. Cerchiamo dell'oro per portarlo a Sua Nobile Autorità e andiamocene».

«Come?» chiese Taklinn, attratto dalla parola «oro» ma ancor più desideroso di sentire la parola «orzo», possibilmente preceduta da «malto» e seguita da «locanda e riposo».

«Kuranyie si palesa avida e lussuriosa – disse Rigel – pertanto possiederà senza dubbio alcuno una privata sala del tesoro».

«Inoltre questa chiave non somiglia in nulla a quella della succube – osservò Gybir – e probabilmente essa è nascosta in qualche luogo».

L'elfo dei boschi chiuse gli occhi per concentrarsi, espandendo le proprie percezioni e analizzando gli elementi presenti in quel luogo; quando riaprì le palpebre indicò le due direzioni verso cui percepiva le maggiori presenze di oro; una in linea retta con la facciata della cappella, al centro dell'enclave e più consistente, mentre la seconda più lieve era a ovest, di fianco al Sancta Sanctorum. Rigel decise di esplorare prima quel luogo, dato che era il più vicino e probabilmente era l'abitazione di Kuranyie: forse non conteneva molte ricchezze, ma poteva essere la dimora della vera chiave.

Prima di uscire dalla cappella, Taklinn si prese in spalla la donna priva di sensi, come aveva fatto con lui Buck più di un mese prima sul Piano delle Ombre; Kuranyie era stata infilata in un sacco e ulteriormente legata, per renderle la fuga praticamente impossibile. La spada di Kuranyie fu raccolta da Gybir, che decise di tenerla come trofeo della sua vittoria.

L'edificio di nordovest era a un solo piano, ma costruito con una certa attenzione estetica, perciò il capo del gruppo suppose che si trattasse della dimora del priore del tempio di Fharlanghn, poi usurpata da Kuranyie; le porte erano chiuse, ma Sid provvide a scassinare la serratura e dare accesso alle stanze. Frugando con una certa fretta, i raminghi trovarono una gran quantità di abiti, di cui presero quelli più preziosi, compresa una tunica con l'effige della Fratellanza Scarlatta; presero anche dei gioielli, un anello, sempre con il sigillo della Fratellanza Scarlatta, e altri oggetti preziosi o utili, come un antico dipinto di ottima fattura e un cannocchiale, accanto al quale Gybir trovò un libro, intitolato "Le Flanaess e il Mare Azzurro", che mise nella sua bisaccia assieme a dei documenti e delle mappe disegnate su fogli di pergamena.

Prima di uscire, il negromante ordinò a Hoder di ispezionare la zona del tempio. Il tempo a loro disposizione iniziava a diminuire, e il sole si stava ormai alzando dietro alle grigie nubi, ma la chiave di Onnwal non era ancora stata trovata, e proprio per questo il Brancaleone ritenne essenziale ispezionare anche il secondo edificio, posto al centro dell'intero complesso. Taklinn si posizionò fiero davanti alla porta della costruzione a due piani e la colpì con l'ascia, ma poiché la porta non era chiusa a chiave questa si aprì facendo rotolare il nano all'interno della stanza; l'edificio sembrava essere stato adibito ai ricevimenti. Studiando l'ambiente, Barandraug scoprì delle porte segrete che conducevano a un sotterraneo, e poiché proprio sottoterra il druido aveva individuato la presenza di oro, egli discese il passaggio segreto seguito dai suoi compagni.

Guidati dalla luce magica di Gybir, i raminghi si trovarono in un corridoio lungo una ventina di metri, in fondo al quale si trovava una porta rinforzata che Sid, seppur con difficoltà, provvide anche questa volta a scassinare e ad aprire. Venti piedi di corridoio oltre la porta terminavano con un'altra pesante porta in legno, priva di serrature, che a giudicare dagli infissi si sarebbe dovuta aprire spingendola, ma risultava bloccata. Era un ottimo indizio che indicava una sala del tesoro.

Il nano provò allora a svegliare Kuranyie, chiedendole perché la porta fosse bloccata e quale fosse il modo per aprirla. Lei rispose che era impossibile aprirla, perché «siete solo un branco di barbari ignoranti», al che il suo portatore la rispedì nel mondo dei sogni e dell'oblio con uno schiaffo deciso. Così, ancora una volta, Taklinn affondò l'ascia nel legno, fischiettando, ma questa volta fece letteralmente a pezzi la porta, cancellandola dalla faccia di Oerth. Si scoprì così che la porta era bloccata da tre aste metalliche lunghe circa un piede, sospese immobili nella loro posizione parallela al terreno, senza essere collegate o appoggiate a un qualunque muro o altro elemento fisso.

«Temo ancora la presenzia d'un incantatore» mormorò Rigel, turbato dalla peculiarità delle aste che avevano tenuto chiusa la porta. Gybir lo rassicurò, spiegando che non tutti i fenomeni magici erano riconducibili alla presenza di uno stregone nelle immediate vicinanze, poi suggerì al piccolo ladro di far valere la sua bassa statura e di passare attraverso le sbarre per ispezionare la stanza che si apriva oltre di esse.

Si trattava di uno spazio a pianta ottagonale contenete due casse, una più grande, l'altra più ristretta, c'erano alcuni pezzi di armatura appoggiata in un angolo e due teche di vetro su delle mensole. Quello che non si vedeva dal corridoio erano un tavolino sul quale erano poste varie fiale e bottigliette, e un piccolo altare in pietra con sopra un cofanetto in ferro nero.

Rigel insistette allora per cercare di entrare, ma quali che fossero gli sforzi, sia verbali che fisici, per spostare le aste, queste non si mossero di un millimetro, fino a che Taklinn, dopo aver provato a spingerle senza successo, notò qualcosa sull'estremità di ciascuno dei tre oggetti. Premendo con il pollice su quelle estremità, le aste caddero al suolo.

«Oh, sì, ne ho sentito parlare… – disse Sid meravigliato – credo che si chiamano *verghe… verghe ina… mi… chevoli…*».

«*Inamovibili*, forse» corresse Barandraug.

«Ti ci metti anche tu?».

«Almeno sforzati di farlo con gli oggetti che ti appartengono» suggerì Gybir.

«Perché?» domandò Rigel. «Le teniamo?».

«Scherzi, queste sono utilissime per noi ladri» esclamò l'halfling mentre faceva sparire le tre verghe sotto il suo piccolo mantello.

Il nano osservò l'armatura, e constatò che si trattava di un'armatura completa nanica, interamente realizzata in adamantio, un materiale talmente raro che lo si trovava solo nelle meteoriti e in alcune vene minerarie in luoghi magici. Possedeva un'ineguagliabile durezza, e solo i nani erano in grado di lavorarlo; non era leggero come il mithril, ma era molto più resistente. Sul petto dell'armatura era inciso uno stemma nanico che somigliava a quello di Onnwal, rappresentante un muro merlato, con la differenza che invece del timone stilizzato di una nave era raffigurato un martello sull'incudine; si trattava probabilmente dello stemma dei nani delle Headland. Tutto contento, Taklinn la smontò e la mise pezzo per pezzo nel proprio zaino già troppo pieno, canticchiando. Gybir Liadon studiò invece il contenuto delle teche di vetro; erano lì conservate spade di ottima fattura, una dalla lama decorata con pietre nere, e una dalla forma ricurva, con un solo lato tagliente, simile in parte ad Alastella e in parte alla scimitarra di Barandraug; l'elsa d'oro massiccio era ricoperta di gemme rosse e arancioni, e la lama sembrava pallidamente ambrata. Numerose scritte erano riportate sulle due spade, ma di nessuna delle due Gybir riuscì a capirne il significato.

La scoperta attirò l'attenzione di Rigel; egli ricordò che un'antica spada dalla lama ricurva e dorata, vagamente simile a quelle usate nelle terre desertiche del nordovest, apparteneva ad un sovrano del Mare Azzurro. Si diceva che la lama fendesse gli scudi come il suo padrone fendeva i mari, e molto probabilmente il verso si riferiva alla penisola di Onnwal. Il paladino tolse l'arma dall'espositore e la infilò nella borsa magica, con l'intenzione di mostrarla allo Szek.

Gybir prese l'altra spada, pensando che l'avrebbe studiata una volta ritornato al santuario di Irongate: conoscere il significato di quella frase si sarebbe potuto rivelare un utile indizio per approfondire le sue conoscenze sulla Fratellanza Scarlatta. Andò così ad aggiungere un'altra arma alle due katana e all'arco che portava con sé, l'unico bagaglio di un certo rilievo che il negromante possedeva.

Sid aveva intanto manomesso le serrature dei due bauli: quello grande era pieno di monete di argento e rame, mentre il forziere più piccolo conteneva quasi solo monete d'oro, accompagnata da una scatola piena di rare monete di platino e, come nell'atra cassa, numerose gemme di differenti tipologie. Gybir, che si era offerto per gestire la contabilità di eventuali tesori trovati, valutò che la *borsa conservante* possedesse ancora sufficiente spazio al suo interno per contenere tutto il tesoro del baule piccolo, assieme naturalmente alle gemme di quello grande, e così fu. Sul piccolo tavolino le varie fialette erano state tutte raccolte da Sid, che aveva meditato di farsi spiegare la loro funzione da un alchimista non appena ne avesse avuto l'occasione.

Venne infine il momento di ispezionare la piccola, misteriosa cassetta di ferro posta sull'altare.

Nulla di magico, constatarono Gybir e Barandraug, perciò il paladino prese il cofanetto e tentò di aprirlo, senza successo; subito Sid lo strappò di mano a Rigel per infilarci i suoi attrezzi da scasso, ma la serratura era talmente solida che per poco gli strumenti del ladro non si spezzarono. Gybir prese allora in mano la chiave d'ottone che era stata al collo di Kuranyie e la utilizzò per aprire il contenitore.

All'interno rinvennero una chiave molto simile a quella che portava la succube nella grotta un mese prima, con la differenza che la formella raffigurante le due ali era di madreperla; assieme alla chiave c'erano alcune gemme di straordinaria bellezza – che l'halfling tentò di intascarsi, repentinamente bloccato da Taklinn – ed un semplice anello in vetro dai riflessi azzurri.

«Un altro anello!» sbuffò Rigel «Tutto ciò non m'aggrada affatto».

Su approvazione dei suoi compagni, Sid tentò comunque di indossare l'oggetto, che si adattò perfettamente al suo esile dito dell'halfling. Rigel non disse nulla, ritenendo che gli affari privati dell'halfling non lo riguardassero più di tanto.

Dal momento che, se la *borsa conservante* si fosse rotta, ciò avrebbe comportato un grave rischio per gli oggetti che conteneva, Rigel affidò a Barandraug la custodia della chiave.

«Qualora si intendesse ostacolare la nostra custodia – si giustificò Rigel – facilmente i nostri nemici azzarderanno d'assalire la mia persona, convinti che io stesso possieda l'artefatto». Si rivolse poi direttamente all'elfo, raccomandandolo di non tradire la sua fiducia.

«Scusa, Rigel – chiese allora Sid – ma cosa vuoi farne della chiave?».

«Non certo la lascerò a chi coi demoni confabula. La consegneremo a Sua Nobile Autorità, o ne fungeremo noi da custodi, oppur la consegneremo alla Chiesa di Heironeous. In ogni caso essa deve viaggiare con noi da quivi lontano».

Mentre i raminghi uscivano dal sotterraneo Hoder tornò dal suo padrone, avvisandolo che molti soldati si stavano avvicinando all'enclave, e riportò anche della presenza di due esseri alati nei dintorni.

«Arpie?» chiese il ladro, dopo che il negromante ebbe tradotto il messaggio dalla Lingua dei Morti al Comune, ma sfortunatamente il famiglio non poté essere più preciso. In ogni caso, suggerì Rigel, era meglio affrettarsi a lasciare Scant.

Non passò molto prima che il cancello dell'enclave si aprisse nuovamente, facendo riversare all'interno del tempio un'orda di soldati di Scant. Gybir disse al druido di condurre Sid, Rigel e Taklinn, nonché Kuranyie e il lupo, nelle fogne, raggiungendo le terme del tempio e servendosi dell'incantesimo di frantumazione della roccia utilizzato quella notte per aprire un varco. L'elfo eseguì l'ordine, mentre il negromante, esausto, affamato e ferito, rallentava le guardie con incantesimi semplici ma efficaci; quando Barandraug ebbe creato un'apertura sul fondo di una vasca, l'acqua e i quattro raminghi scivolarono giù nella galleria fognaria di Scant. Gybir Liadon chiuse gli occhi liberando le *ali della notte*, e seguito da Hoder scomparve nel cielo grigio e piovoso.

La galleria era a senso unico, e si dirigeva con una leggera pendenza verso il fiume, passando per un'area dei sotterranei già visitata. Quando però gli avventurieri ebbero percorso

quasi un chilometro di gallerie si accorsero di aver perso l'orientamento. La pioggia aveva fatto salire il livello dell'acqua, e i corridoi allagati avevano costretto i raminghi a cambiare strada più di una volta. Rigel si ricordò solo allora del genio che viveva lì sotto, e lo chiamò a gran voce; il janni apparve poco dopo, accolto da una pacata battuta di Taklinn sulla porta distrutta.

«Se devo essere sincero – ammise il genio – quella porta è stata proprio provvidenziale. Posso chiedervi cosa fate ancora qui sotto, con la reggente di Scant legata in un sacco?».

«Dobbiamo trovare un modo per uscire, ecco» affermò Sid, aggrappato alle spalle di Rigel per non affogare. «Puoi aiutarci?».

Il janni fece un po' l'indifferente, poi accettò.

«D'accordo, dove volete andare?».

«Nella selva orientale alla città, oltre le mura. Ivi lasciammo i destrieri, e ove i nostri alleati attendono noi, semmai la fuga fu loro possibile», spiegò Rigel. «Potete indicarci la via?».

«Di certo non da dove siete venuti – disse il genio – ora c'è l'alta marea e piove, quindi il condotto da cui siete entrati ieri notte è pieno d'acqua. Tenetevi tutti per mano, e lasciatevi *solo* quando saremo giunti a destinazione, qualunque cosa accada».

Il janni appoggiò la mano sulla spalla di Taklinn, e tutto il gruppo si vide avvolgere immediatamente da una nuvola dorata, che al suo dissolversi fece quasi uscire gli occhi dei raminghi dalle orbite: si trovavano in un mondo che sembrava fatto di puro fuoco, ardente e luminoso e spazzato da venti aridi e caldi, ma prima che qualcuno potesse avere una qualsiasi altra reazione, una nuova nuvola dorata li ricondusse sul Piano Materiale, o Midgardr come lo chiamava Taklinn nella sua lingua, fuori dalle mura di Scant e di fronte al resto della compagnia, ai non morti e ai cavalli.

Subito però ci si accorse che mancava Barandraug: era come se l'elfo si fosse staccato all'ultimo momento dai suoi compagni e li avesse abbandonati. Poco dopo giunse anche Gybir, e chiese dove fosse Barandraug. Il lupo era irrequieto, e anche Mak sentiva la mancanza del druido, mentre Rigel già temeva che l'elfo fosse da sempre stato un traditore al soldo del nemico. Trascorsero pochi minuti di agonia, temendo che l'elfo fosse rimasto nel mondo che avevano attraversato: il Piano Elementale del Fuoco. Il janni ritornò nelle fogne e nel mondo infuocato alla ricerca dell'elfo, ma non trovò nessuno, finché non videro un grosso luccio nuotare contro l'impetuosa corrente del fiume e saltare fuori dall'acqua; al suo collo pendeva una catena a cui era legata la chiave di Onnwal, e mentre era in volo il pesce assunse la forma di Barandraug.

«Vi chiedo di perdonarmi – disse l'elfo – ma quando siete scomparsi mi sono sentito trattenuto qui da una forza che non riesco a spiegare».

«Quella non può lasciare il Piano Materiale» disse il genio indicando la chiave d'acciaio, ma solo Taklinn sembrava dargli ascolto.

I compagni furono felici di rincontrarsi, ma essendo tutti stanchi, affamati e segnati da una funesta battaglia non ebbero le forze per parlare. Soltanto prima che il janni si congedasse, Rigel lo ringraziò per l'aiuto, porgendogli un prezioso amuleto d'oro trovato nel sotterraneo. Riconoscente, il genio fece un regalo a sua volta: diede al gruppo un corno di bronzo, con il quale i compagni di avventure avrebbero potuto richiamare lui o un altro genio in caso di necessità, poi scomparve.

Immediatamente Sid saltò in groppa Mak e disse: «A dopo i commenti, ora è meglio filarcela da qui».

Nessuno se lo fece ripetere: accompagnati dal sole del mattino e dalla pioggia cavalcarono all'impazzata per ore, uscendo dal distretto cittadino di Scant e fermandosi infine a riposare per tutto il resto della giornata e la notte successiva; si medicarono a vicenda le ferite, e lasciarono che i loro corpi recuperassero autonomamente le forze senza l'ausilio della magia, dopo tante avventure e viaggi frenetici compiuti negli ultimi quaranta giorni. Nessuno li aveva seguiti, ma Gybir sentiva che qualcuno si sarebbe presto messo sulle tracce di Kuranyie.

XV – il fuoco

Non vi era alto e basso, eppure egli sapeva di avere lo sguardo alzato. La luce era ovunque.
Un rumore di catene.
Un corpo a braccia aperte. Una femmina, una ragazza. Nuda, incatenata al cielo. Luminosa come la luna.

Kaya.

Non riusciva a muoversi. Lei si muoveva, si avvicinava, usciva dalla luce.
Respirava, il suo corpo tumefatto, marcio, dilaniato. Le sue carni lacerate, i capelli strappati.
Sangue le sgorgava dalla bocca. Vermi le uscivano dagli occhi, che ancora si muovevano.

Si alzò, svestito, con il respiro sconnesso, non ancora cosciente di essere sveglio. Le palpebre si muovevano freneticamente, e la sua bocca secerneva schiuma bianca. Sguainò lentamente la lama, mentre si avvicinava a Kuranyie, legata, dormiente, imbavagliata. Tutto il suo corpo tremava, il braccio sinistro era paralizzato, ma quello destro, quello che reggeva la katana lucente, era perfettamente bilanciato, alto sopra la testa per sferrare il colpo mortale.

Padrone, lo richiamò il fantasma. Nel buio, Gybir poteva vederne i due occhi rossi che lo scrutavano severi.

Padrone, vi sentite bene?

«Kaya…» sospirò Gybir, ansimando, senza abbassare l'arma.

Padrone, fermatevi. Il mezzelfo guardò il fantasma, poi lentamente si voltò ancora verso Kuranyie. Il respiro rallentò, egli si fece calmo, e cadde a terra, seduto con il capo tra le mani, piangendo.

Dopo un lungo e ininterrotto sonno permesso dalla costante vigilanza di Emerwen e degli altri due non morti, gli avventurieri si riunirono e discussero il problema di dove recarsi: bisognava chiedere ai nani delle Headland rinforzi per i ribelli di Onnwal, ma era anche vero che sarebbe stato meglio dirigersi subito dallo Szek Jian Destron per consegnargli Kuranyie.

Consultando le mappe riportate nel libro di geografia preso da Gybir, tutti notarono che si trovavano vicino a una strada che costeggiava le Headland, e dalla quale era possibile salire e raggiungere le comunità di nani che vi risiedevano, perciò se si fossero recati dappri-

ma presso i nani e poi presso lo Szek avrebbero allungato un po' il percorso, ma non sarebbero dovuti tornare indietro una volta consegnata la prigioniera.

«C'è anche una terza questione» disse il mezzelfo. «Il pagamento da voi anticipato per l'ormeggio della vostra imbarcazione, ser, sarà valido per altri soli tre giorni. Per quanto non siamo in condizioni di difficoltà economiche, ritengo tuttavia che sarebbe spiacevole sciupare tempo e denaro in multe e questioni legali».

«Ebbenedunque?» chiese Rigel.

«Io devo in ogni caso recarmi al… la *gilda* di Irongate per fare rapporto della nostra piccola ma fondamentale vittoria. Posso provvedere io al pagamento dell'ormeggio». Rigel infilò senza discutere la mano nella *borsa conservante* e ne prese quaranta monete d'oro.

«Codeste dovrebbero essere bastevoli per alquanti mesi» valutò il paladino. Gybir soppesò il denaro, e dopo un breve calcolo a mente mormorò: «Ritengo che con queste si possa addirittura *acquistare* il diritto di ormeggio, cioè possedere una parte di molo solo per la vostra nave. A proposito, dato che ci siamo: qual è la vostra opinione riguardo l'assunzione di qualcuno che si occupi della barca, cioè una sorta di mozzo? Stimo che, comprese eventuali spese accessorie, con ulteriori quaranta monete d'oro si possano acquisire i suoi servigi per un anno, in modo tale che vi sia sempre qualcuno a sorvegliarla e a mantenerla integra e in ordine. Non so quando mai potremmo necessitare di nuovi spostamenti per mare, ma sarà sempre meglio essere pronti». Il paladino diede a Gybir altre quaranta monete; il mezzelfo prese quindi un piccolo bagaglio dalle borse sulla sella di Tehmenir e se lo mise a tracolla, e nella bisaccia ripose anche le monete di Rigel.

«*Emerwen* – ordinò quindi il negromante nella Lingua dei Morti – *recati alla sede della gilda. Io vi aspetterò lì*», poi ordinò agli scheletri camuffati di seguire il fantasma.

«Ci incontreremo presso Sua Nobile Autorità» aggiunse rivolgendosi al gruppo, dopodiché si voltò a oriente, e prima che Cedras, con cui aveva condiviso il cavallo, gli porgesse le redini del suo frisone, il negromante dispiegò le sue *ali della notte* e si librò velocemente in volo verso la metropoli. Subito dopo Emerwen e la coppia di scheletri si incamminarono nella stessa direzione.

Può usare il suo cavallo, disse il fantasma a Cedras, **ma ne abbia cura**.

Arvenalia produsse una smorfia dubbiosa associando lo spirito di un guerriero morto a uno stregone vestito di nero, ma non disse nulla e si mise in marcia con i suoi compagni.

Come Gybir, che però avrebbe viaggiato in volo a marce forzate, anche il resto del gruppo impiegò tre giorni esatti per giungere la destinazione, coprendo tuttavia solo un terzo della distanza sorvolata dal mezzelfo. Quando i sette compagni raggiunsero il primo villaggio nanico delle Headland, la sera del giorno Terreno, ventesimo del mese Migratorio, si trovarono subito nel mezzo di una festa: in ogni direzione si vedevano tende, tavoli e bancarelle piene di nani gioiosi, tutti rigorosamente equipaggiati con almeno un boccale di birra da una pinta.

«Ah, la *Festa del Fuoco*!» esclamò Taklinn; diffusa tra vari clan nanici, la Festa del Fuoco era una celebrazione che aveva avuto origine in tempi antichi come una pomposa dimostrazione di magia e di potenza militare, ma che con gli anni era divenuta una tranquilla festa estiva. "Tranquilla" nel senso che i nani si limitavano a organizzare un rumoroso banchetto collettivo per tutto il villaggio o il clan a cui appartenevano.

Il villaggio di Holtkljúfa sorgeva nel vallone stretto tra due piccole vette delle Headland, dalle quali era ben visibile la città di Scant. A ovest del paesello, verso la punta della penisola di Onnwal, si stendeva un ampio altopiano su cui d'estate pascolavano le capre, ma che in quell'occasione ospitava i tendaggi e le baracche dove si festeggiava. Le tende erano disposte a cerchi concentrici che si dipartivano da uno spiazzo dove giovani nani ballavano al ritmo dei tamburi e dei flauti, mentre i più vecchi o timidi se ne stavano seduti sotto le tende a bere, fumare la pipa e divorare cinghiali arrosti.

L'altopiano terminava in una discesa ripida con una strada che saliva a serpentina dalla verde pianura boschiva sottostante, e sul crinale erano appostate alcune guardie naniche armate di balestra e lancia.

Quando giunse in cima alla salita, Taklinn mostrò alla guardia il proprio scudo, recante l'effige di Moradin, protettore dei nani, battendoci sopra il pugno.

«*Evviva Moradin*» recitò il nipote del cacciatore dei draghi, nella sua lingua.

«*Evviva Moradin* – replicò la guardia del villaggio, sempre in lingua nanica, eseguendo la stessa azione con lo scudo – *tu e i tuoi amici siete invitati alla festa*».

L'halfling e il nano non persero tempo, e si impegnarono a occupare un tavolo e a spendere i propri soldi in cibo e costosa birra *Testadinano* accompagnati da un più moderato Cedras; il resto del gruppo rimase in disparte, vicino alle guardie.

I bagliori del fuoco mischiati al buio della notte rendevano difficile distinguere i dettagli, e le due guardie non riconobbero subito Kuranyie legata e imbavagliata; per di più il sudore le aveva fatto colare il trucco sul viso, e il lungo viaggio l'aveva resa pallida e tumefatta. Taklinn aveva lasciato la prigioniera in groppa a Brenta affidandola a Rigel senza dare spiegazioni alle guardie di Holtkljúfa; il paladino si ritrovò così a dover esporre in linee generali l'impresa da poco portata a termine, mostrando Kuranyie illuminandola con una torcia. Le guardie naniche non sapevano come comportarsi, un po' spaesate dalla molta birra che avevano bevuto e confuse dalla presenza inaspettata di una figura così importante nel loro paese; in ogni caso i due nani suggerirono di portarla in città, in una locanda o nell'ufficio dello sceriffo, poiché il disordine della festa non era adatta alla detenzione di un prigioniero pericoloso.

Rigel si trovò d'accordo con le guardie e ritenne, come Arvenalia, che fosse consigliabile anche cercare una sistemazione in paese dove trascorre la serata e la notte, sia perché in effetti la confusione avrebbe potuto facilitare un tentativo di fuga per Kuranyie, sia perché erano tutti esausti per il lungo percorso in pendenza sulle colline. Le due sentinelle indicarono a Rigel una baracca dove si serviva da bere, dicendo che era gestita dall'oste della migliore locanda di Holtkljúfa.

«Ci conceda perdono, nano. Potereste indicarci un loco nel qual giacere nel corso della notte ventura?» chiese cortesemente il paladino al un tizio che serviva da bere indicatogli dalle guardie.

«Cosa? Parli come un dannatissimo elfo», replicò quello. Arvenalia infiammò i suoi occhi viola e alzò l'indice verso il barista, ma fu fermata in tempo da Grogan, che fece da intermediario.

«Dormire, bene, a pochi soldi. Chiaro?» disse il guerriero.

«Ecco, era difficile? Seguite quella strada, troverete l'insegna di una locanda, si chiama "Alla Lucerna Spaccata". Fidatevi, è la mia locanda, ma oggi sono qui perché la festa si fa all'aperto: vi accoglierà il mio garzone. E ora o prendete da bere o toglietevi, che c'è coda».

Rigel, Arvenalia, Grogan e Barandraug si avviarono quindi verso la locanda; i due elfi erano parecchio contrariati per lo sgarbo dell'oste, ma Grogan disse loro di farsene una ragione: da quando gli dèi avevano creato il mondo, non c'era mai stato accordo tra nani ed elfi, se non in un caso, dicevano le leggende, in una terra molto a ovest delle Flanaess.

La sistemazione era mediocre, ma almeno non sporca (secondo l'ottica di Grogan, non quella di Arvenalia); i letti erano cigolanti, ma non infestati da tarme e scarafaggi, perciò Arvenalia accettò di dormirvi sopra senza troppe lamentele. Il lato positivo di quella sistemazione, diceva Grogan, era la possibilità di lasciare i cavalli allo stalliere della locanda, ma nessun altro capì quale collegamento ci fosse con la qualità della camera.

In ogni caso, dato che le camere più grandi erano da quattro posti, Arvenalia, Rigel e Grogan dormirono in una stanza assieme a Kuranyie, mentre Barandraug, il lupo, Mak e i tre che arrivarono molte ore dopo la mezzanotte nell'altra.

La mattina seguente Rigel, Cedras e Arvenalia si incamminarono alla ricerca del sindaco del paese, per poter avere informazioni su come raggiungere il capo dei clan nanici delle Headland; la mappa di Gybir era infatti poco chiara, e avevano trovato la strada per Holtkljúfa per puro caso. Tuttavia, poiché come ricordò un Taklinn assonnato quello era il giorno Libero, e per di più seguiva una serata di festa, sarebbe stato difficile ottenere udienza dal sindaco, e infatti nel palazzo municipale trovarono solo il suo segretario, in armatura leggera, che si apprestava a uscire seguito da una guardia.

«Il sindaco ha l'abitudine di andare a caccia di goblin durante il giorno Libero, ed io sto per raggiungerlo» li informò il segretario. Era un nano grassoccio con la testa quasi del tutto pelata e i baffi neri annodati ai pochi capelli che scendevano dalle tempie. Sentendo quelle parole, il Brancaleone decise che tanto valeva unirsi alla caccia, ma fu interrotto da sé stesso quando gli tornò alla mente Kuranyie.

«Chi? Kuranyie della Fratellanza Scarlatta? Ma fatemi una favore» ridacchiò il segretario del sindaco. «Comunque se avete una prigioniera potete lasciarla allo sceriffo».

«È egli un individuo tale da riporvi fiducia?» chiese Rigel. Arvenalia era convinta che la risposta fosse «no», soprattutto perché si trattava di un nano, perciò decise che sarebbe rimasta anche lei a sorvegliare Kuranyie assieme allo sceriffo, anche perché non aveva alcuna intenzione di andare a caccia di goblin; anche Cedras si offrì di rimanere al villaggio. Rigel chiese allora al segretario quanto fosse distante il terreno di caccia, chiedendo in altre parole se lui e i suoi compagni avrebbero potuto seguirlo.

Due ore a piedi, rispose quello, e quindi fu esortato ad attendere una quindicina di minuti affinché avessero il tempo di svegliare il resto del gruppo e indossare le armature. Il segretario del sindaco si chiese perché dovesse portarsi dietro dei forestieri che volevano un'udienza straordinaria con il sindaco, ma dovette rassegnarsi dal porre obiezioni quando Arvenalia dichiarò di essere una portavoce di Sua Nobile Autorità Jian Destron.

Quando ormai il sole era a metà del suo percorso nel cielo, il drappello misto di nani, umani e halfling iniziò ad incontrare i primi cadaveri freschi di goblin, e guardando più in là poterono scorgere un gruppo di tre nani alle prese con qualche goblin ancora vivo; avvicinandosi, videro che uno dei tra nani era armato con un martello da guerra e un'armatura più robusta e pregiata, come lo era il segretario, mentre gli altri due possedevano il tipico equipaggiamento nanico: corazza a scaglie e ascia da guerra.

Taklinn si avvicinò e con una serie di attacchi a sorpresa fece a pezzi tre dei sei goblin presenti, affiancandosi al sindaco e facendo arretrare di un passo gli altri tre mostriciattoli; subito il sindaco chiese con tono fortemente contrariato chi osasse intromettersi nella sua caccia. Holderek mostrò allora il piatto della sua ascia, su cui era inciso lo stemma del drago schiacciato tra il maglio e l'incudine di Moradin.

«Tu? D'accordo, come non detto. Facciamoli a pezzi» esultò il cacciatore senza perdersi in altri dialoghi, e assieme a Taklinn si liberò degli ultimi goblin prima che il resto del gruppo potesse raggiungerli. Con un rozzo grido di battaglia, si lanciarono giù per il pendio opposto della collina all'inseguimento di due goblin in fuga, ma quando si trovarono in un avvallamento circondato da bassa vegetazione si accorsero troppo tardi di essere caduti in una trappola: un hobgoblin saltò fuori da un nascondiglio tra i cespugli e si piantò davanti a Taklinn. Nello stesso momento fecero la loro comparsa altri quattro umanoidi e due dozzine di goblin accompagnati da un troll, tutti quanti disposti in formazione quasi circolare intorno ai cacciatori.

Poco male, pensò Rigel, *ma c'attarderem pel prandio*.

Mentre il campione di Heironeous pensava a questo, Taklinn Holderek si era già lanciato nella mischia separando le teste dei goblin dai loro corpi, andando poi a far cozzare la sua ascia contro lo scudo dell'hobgoblin che aveva di fronte. A questo rimediò il sindaco il sindaco, che spostatosi verso destra inflisse alcune ferite all'umanoide sulle parti esposte del corpo, mentre le proprie guardie si disposero ai lati della coppia di guerrieri per tenere lontani gli altri goblin. Il segretario e la sua guardia si spostarono anch'essi a destra per tenere impegnata la linea avversaria, fragile in quella direzione e composta da soli goblin. Rigel invece avanzò, venendosi a trovare ad alcuni metri sulla sinistra di Taklinn, nella zona nordoccidentale della radura, e subito attaccò una preda; anche Sid attaccò in quella direzione colpendo con la sua coppia di balestre, abbattendo un orchetto e ferendone un altro, per poi rinfoderare le armi e avanzare con le piccole spade sguainate, unendosi nuovamente a Rigel.

Grogan rimase indietro, affrontando assieme a Barandraug i due hobgoblin provenienti da sudovest.

Rigel si accorse nel mentre del troll alle sue spalle, a ovest, la grande creatura bipede alta circa una volta e mezzo un umano, ma molto magra, con possenti mani larghe dotate di artigli affilati e gambe lunghe e sgraziate che terminavano con grandi piedi a tre dita; la sua pelle era gommosa, e i capelli spessi e fibrosi; per nulla amichevole, agli occhi dell'umano.

Anche se più tardi il suo senso di filantropia lo fece pentire, Rigel chiamò sul gigante una maledizione celestiale affinché il troll, per tutto il resto della sua esistenza, divenisse molto più debole e, se possibile, stupido abbastanza affinché tutti i suoi successivi colpi fossero guidati dalla sola sfortuna.

Nel contempo Sid si era spostato di nuovo, e aveva puntato una delle sue balestre a un occhio del troll rendendolo orbo, ma ciò non era ancora tutto: Barandraug evocò un fitto banco di nebbia attorno al troll, rendendolo completamente cieco, quindi fece muovere gli arbusti sotto i piedi del mostro per paralizzarlo e imprigionarlo nel suo piccolo mondo senza luce, ma si curò anche di non coprire la visuale a Rigel. Questo, indifferente, si buttò in mezzo alla foschia e praticamente da solo abbatté il gigante e i goblin vicini, per poi appiccare il fuoco ai resti il prima possibile rimanendo al sicuro nel banco di nebbia. Il paladino aveva più volte raccontato infatti della sua esperienza accumulata con Buck nell'abbattere troll, e insisteva a dire che bisognava incendiarne immediatamente i resti prima che risorgesse un gigante da ogni membro eventualmente amputato. Alastella aveva assaggiato il sangue di molte di quelle creature, ma era sempre stata ripulita al termine della battaglia.

Taklinn e il sindaco si erano intanto liberati dell'hobgoblin davanti a loro, ed erano tornati indietro, bersagliati da una leggera pioggia di giavellotti, a sostenere Grogan, che si trovava da solo a fronteggiare tre capi goblin. Ben presto, però, la situazione che fino ad allora era apparsa equilibrata, si inclinò decisamente in favore dei cacciatori: il segretario si era unito al gruppo di guerrieri più esperti, mentre le tre guardie naniche si liberarono dei goblin in fuga che capitavano loro a portata di ascia.

Quando caddero i suoi due compagni, l'ultimo hobgoblin fece dietrofront e provò a scappare, ma la sua schiena fu letteralmente aperta in due parti dall'ascia di Taklinn Holderek. In totale avevano sterminato trenta goblin, cinque hobgoblin e un troll, ma non c'era da stupirsi: uccidere goblin e giganti faceva parte dell'addestramento di ogni giovane nano.

«Caspita, ho rischiato molto, oggi» esclamò il sindaco.

«Nessun problema, è sempre un piacere fare a pezzi qualche goblinoide» rispose Holderek. Il sindaco sospettava però che i forestieri non si fossero uniti alla caccia per un puro bisogno di svago; così, dopo aver chiarito la necessità di un'udienza straordinaria, invitò tutti al pranzo che tenne nel primo pomeriggio a casa sua, tra il municipio e il tempio di Moradin.

«Pregiatissimo – esordì Rigel una volta a tavola – giungemmo fino quivi per sottoporre a voi il caso nostro; a seguito di una cerca che stiamo effettuando per coscrizione da parte di…» «Vieni al punto» lo incalzò il sindaco, arricciandosi la barba grigia con le dita.

«Dobbiamo andare dal capo dei clan nanici delle Headland – sintetizzò Taklinn – puoi indicarci la strada?».

Il sindaco fece di meglio: promise di fornire una scorta di otto guerrieri in aggiunta a una guida, affinché il gruppo giungesse alla principale città dei nani Headlander, Jodmar, in tutta sicurezza. Era il minimo che potesse fare, disse il sindaco, per sdebitarsi con Taklinn Holderek: molto probabilmente il fabbro delle Yatil in quel giorno gli aveva salvato la vita, o quantomeno la reputazione.

Poiché era già pomeriggio inoltrato quando il pranzo finì, tutti furono consenzienti con il sindaco e il suo segretario sull'opinione di rimandare la partenza al giorno successivo. Nel frattempo Rigel, Grogan e Arvenalia prepararono i propri bagagli e saldarono il conto con l'oste; Cedras e Barandraug, ognuno per proprio conto, andarono un po' in giro per il villaggio, mentre Sid e Taklinn ebbero la brillante idea di mettersi a ballare e cantare in piazza: il nano, aggraziato rispetto a molti altri della sua razza (e solo rispetto a loro), offrì un intrattenimento piacevole con un ballo di guerra dello Yatil, ma l'esibizione canora di Sid fu davvero memorabile, tanto che i due guadagnarono una buona quantità di monete d'argento offerte dai passanti. Naturalmente il nano non accettò l'elemosina, e così la donò al tempio di Moradin di Hol-

tkljúfa una volta terminato lo spettacolo. Sid non fu molto favorevole alla decisione di Taklinn, ma si lasciò convincere senza troppe proteste.

Grogan guardò lo spettacolo, accorgendosi di provare una sincera simpatia per i due compagni. Taklinn soprattutto sembrava sincero, e sperava che con il suo esempio altri nani si schierassero per combattere assieme allo Szek.

Il viaggio attraverso le colline fu tranquillo, con il solo peso di Kuranyie, ancora legata e immobilizzata, che orami stentava a sopportare il prurito e le piaghe che le dilaniavano la pelle, costretta dai suoi carcerieri a rimanere bloccata e totalmente priva di igiene. Tuttavia non parlava; sapeva che non sarebbe servito a nulla, e ormai stava lentamente iniziando ad accettare la propria sconfitta. Quando il sindaco di Holtkljúfa aveva scoperto che la prigioniera era davvero Kuranyie, aveva raddoppiato il numero di nani nella scorta e schierato solo i guerrieri migliori, ma tra sé aveva anche pregato Moradin che quelli della Fratellanza Scarlatta non venissero a cercare il loro capo proprio nel suo villaggio.

Le colline delle Headland si fecero più ripide e aride, e dalla ghiaia grigia iniziavano a spuntare le rocce rossastre che da lontano apparivano come bassi monti smussati. Sul cammino il piccolo drappello fu incrociato solamente da un paio di orchi, che spiavano il sentiero appostati in una buca nel terreno, ma quando i due predoni si accorsero del numero di persone che componevano la colonna, essi sprofondarono ulteriormente nel loro buco, lasciando che gli altri passassero senza interferire. Forse la notizia del successo della battuta di caccia si era sparso tra le colline, oppure le insegne di Holderek e dei Brancaleone erano note agli Headlander; in ogni caso i raminghi partiti da un'anonima locanda tra Ovestorrione e Monmurg iniziavano ad avere una certa fama, che li avrebbe preceduti sempre più velocemente nei loro viaggi futuri.

Erano circa cinquemila i nani che popolavano Jodmar, la città in cui risiedeva Halco Prosakil, capo dei clan nanici delle Headland; si trattava di un piccolo centro se confrontato con le capitali dei grandi reami delle Flanaess, ciononostante i nani Headlander consideravano Jodmar poco meno di una metropoli. Il modo in cui era stata costruita la città ostentava una grande maestosità, dal momento che Jodmar era interamente scavata nel ventre roccioso della collina più alta di tutta la penisola, come la miniatura di una capitale nanica scavata all'interno di un'alta montagna; i tozzi cittadini di Jodmar avevano scavato larghe caverne dal soffitto altissimo, che raggiungeva i quaranta piedi nelle vie principali, le cui pareti erano decorate da statue in bassorilievo alternate a semicolonne.

A grandi intervalli di spazio l'una dall'altra erano sistemate torce e lampade, che fornivano quel poco di luce che serviva ai nani per vedere. Sulle pareti delle gallerie si aprivano porte e finestre dai battenti di legno, pietra o metallo, e davano accesso alle abitazioni, alle botteghe e ai laboratori.

La comitiva proveniente da Scant giunse a Jodmar nel primo pomeriggio del giorno Solare, ventitreesimo del mese Migratorio; lasciati i cavalli nelle scuderie all'ingresso delle grotte, Rigel e Grogan condussero subito Kuranyie in una cella della prigione, scortati dai nani di Holtkljúfa e da alcune guardie cittadine. Una volta sistemata la prigioniera, i compagni ringraziarono la guida e la scorta forniti dal sindaco, quindi si divisero in piccoli gruppi e andarono all'esplorazione della città. Sid e Barandraug andarono dietro a Taklinn, poiché erano convinti che seguendo un nano in una città di nani non si sarebbero persi.

Rigel e i tre agenti si occuparono subito di trovare un luogo in cui dormire, e quando

ebbero affittato una camera abbastanza grande in un albergo della città, si avventurarono anch'essi per le strade di Jodmar, alla ricerca di Halco Prosakil.

La mattina seguente la compagnia al completo si recò nella principale piazza di Jodmar, sulla quale si aprivano i mastodontici portoni del palazzo del consiglio. Avevano ottenuto un'udienza con il capo dei nani Headlander per quella mattina, e quando si presentarono al suo cospetto vi condussero anche Kuranyie, legata e imbavagliata; Halco Prosakil, un nano molto più vecchio di Taklinn, dai capelli e la barba neri con un'ampia calvizie sulla testa liscia, ascoltò interessato le argomentazioni di Rigel, Arvenalia e Taklinn, e si dimostrò infine favorevole a prestare aiuto a Jian Destron nel suo tentativo di riconquistare il dominio su Scant; il nano stava in realtà a spettando da tempo che un ambasciatore dello Szek si facesse avanti, ma col passare degli anni iniziava a pensare che quelli di Onnwal fossero troppo orgogliosi o troppo timidi per chiedere aiuto. Era anche vero che, se effettivamente stavano giungendo nuovi rinforzi a Scant, non sarebbe passato molto tempo prima che la Fratellanza Scarlatta si interessasse anche alle Headland. Se si voleva attaccare Scant, vi erano ancora pochi giorni di tempo per agire; tuttavia il capo dei clan non diede subito il suo consenso.

«Noi delle Headland abbiamo una tradizione» spiegò Halco. «Quando un reame che non è nanico ci offre un'alleanza per una guerra che noi non abbiamo chiesto, saggiamo l'abilità del generale assieme al quale dobbiamo combattere, o un suo rappresentante. Se devo inviare i miei difensori nanici a combattere fuori dalle Headland, voglio essere sicuro che siano affiancati da guerrieri altrettanto valorosi. Tuttavia, vedendo che vi siete infiltrati a Scant e avete catturato Kuranyie, ritengo che per voi la prova sia da considerarsi già superata. Questa sera discuterò la questione con i capi dei clan di Jodmar, ma state certi che la decisione sarà a vostro favore».

Halco era un sovrano dalle ampie vedute, che non si faceva problemi a trattare con umani, elfi o addirittura mezz'orchi, se si trattava di persone sincere e assennate. Prima che i raminghi si congedassero, Halco chiese se avevano qualche richiesta da sottoporre al consiglio.

«Se lo permettete, eccellenza – disse Taklinn – io ho una richiesta. Desidero ricevere il titolo di *difensore nanico*».

Il difensore nanico era un convinto sostenitore della causa dei nani, di un aristocratico nanico, di una divinità nanica o del semplice stile di vita nanico. Come indicava il nome stesso, si trattava di un abile combattente addestrato nelle arti della difesa: una linea di difensori nanici veniva considerata un baluardo migliore di un muro di pietra spesso tre metri, e sicuramente assai più pericoloso. Taklinn aprì il suo zaino in silenzio, e compose al cospetto di Halco Prosakil l'armatura di adamantio rinvenuta a Scant. Il consigliere e tutta la corte furono stupiti nel vedere l'armatura nanica portata da Taklinn.

«Suppongo che questa appartenga a voi» disse il fabbro delle Yatil. «La offro a voi in cambio dell'onore che chiedo».

«Quest'armatura – spiegò Halco – è un pezzo unico, tramandato da molte generazioni e donato allo Szek di Onnwal quando noi e loro giurammo amicizia reciproca. L'armatura era stata custodita a Scant da decenni, ma cadde inevitabilmente nelle mani di Kuranyie dopo le

Guerre di Greyhawk.

«Come ben sai, Taklinn, un nano che aspiri a diventare difensore deve superare due esami: il primo consiste nel portare a termine una missione per il clan o il regno a cui il difensore intende giurare fedeltà. Hai dimostrato, riportando qui la nostra armatura, di essere un vero difensore degli interessi e dei valori dei nani, ma per ottenere la nomina a difensore devi anche superare la seconda prova: affrontare e sconfiggere il campione più forte designato della comunità in cui ricevi il titolo, un campione che naturalmente non deve già essere a sua volta un difensore nanico».

Halco Prosakil aveva praticamente recitato la legge di tutti i clan nanici della Flanaess riguardanti l'investitura a difensore. Holderek si disse pronto, e per il giorno seguente sarebbe stato organizzato un incontro con il campione.

La mattina successiva fu agitata da un gran numero di nani che accorsero all'arena di Jodmar. Il consiglio aveva approvato la partecipazione alla guerra di Onnwal, e tutti i guerrieri erano curiosi di vedere chi fosse l'ambasciatore che ora si offriva come servitore delle Headland.

Molti difensori nanici erano schierati in prima fila con indosso l'armatura, e dalla tribuna nobiliare Halco Prosakil e altri capi di grandi clan assistevano allo spettacolo. Il guerriero di Prosakil fu messo a terra in meno di due minuti, e congratulandosi il signore di Jodmar investì ufficialmente Taklinn Holderek quale *Difensore Nanico delle Headland*. Fece poi portare l'armatura di adamantio e la riconsegnò a Taklinn, lasciando il pubblico senza parole.

«Nessuno prima d'ora aveva sconfitto Kuranyie in combattimento, e nessuno prima d'ora era diventato difensore nanico al primo tentativo; inoltre, se non fosse stato per Taklinn, l'armatura si troverebbe ancora a Scant. Non posso fargliene dono di mia iniziativa, poiché non ne ho certo l'autorità, ma posso concedere a Taklinn di usarla in qualità di portatore onorario dell'armatura; essa andrebbe restituita a Onnwal, ma essendo Taklinn un intermediario tra le nostre due genti, porterà con sé il simbolo della nostra rinnovata fratellanza, sperando che l'onore e la gloria del suo antenato si manifestino anche in lui».

Al termine del discorso gli applausi furono d'obbligo, e Taklinn fu portato fuori dalla sala del trono sorretto da sei nani. Per festeggiare la sua investitura, i compagni di Taklinn gli fecero forgiare un preziosissimo urgorsh nanico in adamantio, un'arma doppia con la quale si poteva combattere a due mani o usare una sola delle due estremità: una era sagomata ad ascia, l'altra a lancia; ciò la rendeva un'arma molto adatta allo stile di combattimento dei difensori nanici, per combattere sul posto o per contrastare una carica. I raminghi fecero poi incidere sullo scudo di metallo e sul nuovo urgorsh di Taklinn lo stesso stemma presente sulla sua ascia, ossia l'effige dell'epico cacciatore di draghi: l'incudine sulla quale il maglio di Moradin schiacciava un drago.

XVI – l'agguato

Erano partiti subito dopo aver festeggiato l'investitura di Taklinn. I sette compagni avevano acquistato nuove provviste per il viaggio, e si erano affrettati a lasciare la città sfuggendo alla confusione che si era creata.

Taklinn non avrebbe disdegnato l'idea di rimanere a Jodmar un altro giorno, ma nessuno mosse obiezioni a Grogan quando questo ricordò che non solo lo Szek non aveva loro notizie da due settimane, ma che avevano anche in ostaggio Kuranyie, e probabilmente sulle loro tracce c'erano dei soldati provenienti da Scant. Rinunciando ai festeggiamenti, il gruppo recuperò i cavalli, pagò il conto dello stalliere, e caricata Kuranyie sulla mula di Taklinn uscì da Jodmar.

L'aria fresca e gli spazi aperti furono benefici per i viaggiatori, che fatta eccezione per Taklinn avevano iniziato a soffrire per il buio e la claustrofobia; quando ripartirono verso la pianura furono tutti salutati da un sole caldo e splendente in un cielo limpido, tanto che con un po' di attenzione si riuscivano a vedere le torri più alte di Irongate.

Arvenalia si era messa in contatto con un mago che seguiva costantemente la corte errante di Jian Destron, e aveva appreso che lo Szek e il generale Rakehell Chert si trovavano in un piccolo forte chiamato Zenitroch, a qualche decina di miglia dal mare di Gearant e quasi esattamente a nord di Jodmar. Grogan conosceva la strada, poiché Zenitroch non era molto lontana dal villaggio in cui abitava, perciò il guerriero si mise in testa al gruppo per guidarli sulla debole traccia del sentiero.

Discesero lentamente le rupi rocciose, che lasciarono pian piano spazio alle basse colline boscose che separavano la Onnwal ribelle dalle Headland di nani e gnomi. La strada in terra battuta si addentrava in una foresta di lecci e carrubi sempre più fitta, tanto che in molti casi accadeva che non fosse più possibile definire la propria posizione, se non approssimando abbondantemente: le continue curve e la boscaglia fitta rendevano il panorama uguale in ogni direzione, ad eccezione della striscia azzurra di cielo che era visibile alzando lo sguardo sopra la propria testa. Al gruppo sarebbero stati necessari tre giorni quasi pieni per arrivare a destinazione; Grogan insisteva con il dire che, se Taklinn si fosse deciso a montare in groppa a un vero cavallo invece che procede a piedi tenendo Brenta al suo fianco, avrebbero impiegato quasi la metà del tempo per giungere a destinazione; tuttavia, anche se per poche cose, Taklinn poteva essere davvero testardo, e la cavalleria era uno di quegli esempi.

«Sono un difensore nanico, ora – disse Taklinn – e non si è mai visto un difensore nanico andare a cavallo. Io non sarò certo il primo».

Taklinn si era liberato della sua vecchia armatura in bronzo, comoda ma sicuramente meno protettiva di quella di adamantio che aveva ricevuto: da quando erano partiti la teneva sempre indosso, come del resto anche Grogan e Rigel indossavano le loro pesanti armature complete. Arvenalia chiese a Taklinn se egli fosse sicuro di voler tenere sempre addosso un'armatura di tale pregio, ma il nano aveva correttamente replicato che l'adamantio non si sarebbe scalfito nemmeno sotto il peso di un macigno; inoltre, ricordò Taklinn, le terre selvagge delle Flanaess erano un luogo pericoloso, nel quale si potevano incontrare guai ovunque. Nano ed elfa erano in realtà ignari di quanto quella considerazione fosse vera.

Il sole del secondo giorno di viaggio non si era ancora mostrato nella striscia di cielo tra gli alberi quando una mezzelfa, alta poco meno di Barandraug, con lunghi capelli biondo scuro che le coprivano le spalle, fece la propria comparsa di fronte al gruppo; pur essendo di bassa statura, aveva la braccia nude forti ed energiche, che spuntavano da un giaco di maglia elfico in acciaio finemente lavorato. Aveva una spada dal fodero ingemmato, e alti stivali in pelle di giovane camoscio; il suo viso era quello di un'innocente fanciulla appena maggiorenne, ma Arvenalia notò subito qualcosa di oscuro e criptico nei suoi occhi verdi. Barandraug alzò le spalle, vedendo che si trattava di una mezzelfa di prima generazione, cioè nata da due genitori di pure razze umana ed elfica.

«Nobile Rigel il Brancaleone – esordì la mezzelfa – il mio nome è Soveliss di Ineskadel e Durnsay. Sono qui di fronte a voi in qualità di messaggero per il mio signore: egli desidera incontrarvi, Rigel». La voce di Soveliss era quasi fatata, tanto dolce, intonata e cristallina che sembrava provenire dal fondo di un lago di montagna, pronunciata da bellissime ninfe; e certamente poco Soveliss aveva da invidiare a una ninfa. Tutti i presenti sentirono il loro cuore mortale stretto da una genuina passione, e ascoltarono con gioia quelle dolci parole.

«Mia nobile e gentil pulzella, sarei ben grato di poter fare a lei garbo; è lecito conoscere il titolo nominale di colui il quale attende mia udienza?».

Soveliss parlò nuovamente con gran gentilezza, quasi cantando le parole che pronunciava.

«Nobile Brancaleone, il mio signore è il conte Charir Vith del principato di Sirmis».

In un primo momento Rigel fu felice di avere a che fare con un nobile, ma quel nome non gli appariva nuovo. Frugò velocemente nella propria memoria, alla ricerca di un riferimento, e si accorse di aver già sentito, non si ricordava dove, quel nome: Charir Vith era un mezzo-drago rosso e una potente guardia nera, un paladino del male famoso per essere terribilmente spietato nei propri metodi, e fino ad allora infallibile nelle sue gesta.

La cortesia di Rigel si trasformò in fermo disprezzo, e per prima cosa incitò Soveliss ad andarsene: egli non avrebbe incontrato il conte Charir Vith. La mezzelfa chinò la testa, e rispose con lo stesso garbo e la stessa musicalità, senza evitare di far sobbalzare il cuore di Rigel.

«Vostra la decisione, vostra la responsabilità», e si fece da parte, lasciando che il gruppo le scorresse davanti.

Se il paladino di Heironeous non si era fatto spaventare dalle parole della giovane mezzelfa, almeno le prese in considerazione quando, pochi minuti dopo, si sentì un sibilo sventrare i suoni della foresta, e subito dopo il cavallo di Rigel inciampò e cadde, disarcionando il ca-

valiere, colpito da una freccia andata a conficcarsi in profondità nella carne dell'animale. Rigel riuscì a stento a tenere Ginnal, non addestrato al combattimento e non abituato alle ferite, per evitare che fuggisse. Il cavallo era ancora vivo, ma un'altra freccia scagliata con tale precisione l'avrebbe ucciso senza dubbio alcuno; la cosa più straordinaria era infatti il come una sola freccia avesse potuto sbattere a terra e ferire così gravemente un cavallo sano, e per di più da una distanza tale da non essere individuati.

Non fu però lasciato spazio a questi interrogativi, in quanto una figura in arcione a una viverna comparve dal cielo; il guerriero di fronte al gruppo portava un'armatura in scaglie di drago nero, e l'elmo stesso era ricavato dalla testa di un drago nero sotto cui si scopriva una pelle rossa e squamosa, mentre i due occhi dorati risplendevano anche all'ombra dell'elmo. Alto più di due metri e ornato da un mantello rosso sangue, questo cavaliere infondeva ordine e timore sui presenti: le guardie nere erano le personificazioni del male, con nulla da invidiare a un demone mortale; queste creature malvagie, i cavalieri neri per eccellenza, godevano di una terribile e meritata reputazione. Abituate a trattare con diavoli e demoni e al servizio di divinità oscure, le guardie nere erano odiate e temute da tutti, tanto che c'era chi definiva queste creature malvagie come *antipaladini* a causa della loro natura completamente asservita al male. Peggiore era il caso in cui a essere guardia nera non fosse un umano, ma un mezzo-drago. La natura magica dei draghi, infatti, consentiva loro di incrociarsi con qualsiasi altra creatura, e questo avveniva di solito quando il drago aveva mutato la propria forma; in seguito, il drago spesso abbandonava il piccolo nato dal suo accoppiamento. I mezzi-draghi erano sempre più terrificanti degli altri della loro specie che non avevano sangue di drago, e il loro aspetto tradiva la loro vera natura: scaglie, tratti allungati, occhi da rettile, denti enormi e artigli.

«Blasfemo servitor del male, non possedevate l'audacia d'affrontarmi subito?» chiese Rigel, tradendo però con la voce il proprio spavento.

«Certo che sì, Leone. Infatti eccomi qui», rispose Charir Vith, con una pronuncia talmente grave e tenebrosa che sembrava provenire dal più profondo strato dell'Abisso. Mentre diceva questo, la guardia nera era scesa dalla viverna, e a un suo cenno la lucertola draconica era nuovamente scomparsa in cielo.

«Prima che tu e i tuoi amici possiate pronunciare ulteriori ingiurie alla mia persona, ti spiegherò il motivo della mia presenza qui: nove giorni fa avete rapito la Sorella Esaltata Kuranyie della Fratellanza Scarlatta, che come ora posso vedere è stata trattata con poco riguardo per il suo rango».

«Per come la vediamo noi – rispose Grogan – ben minore riguardo è stato usato nei confronti di Onnwal».

«Naturalmente – rispose la guardia nera – ma io non mi occupo di politica. Il mio compito è di prendere Kuranyie e di riportarla a Scant. Non mi considero lo stereotipo di guardia nera che dialoga con sé stessa di fronte ai propri avversari, e non ho intenzione di offrirvi come possibilità solo la morte: non ho né il dovere né la brama di uccidervi. Se mi consegnate Kuranyie, sarete liberi di andarvene dal vostro Szek per fare la vostra guerra; in caso contrario mi vedrò costretto a utilizzare vie più drastiche».

«Tu? Una sola lucertola contro tutti noi?» lo provocò Taklinn.

«Io e altri miei soldati, è naturale» rispose la guardia nera. A quelle parole, sbucarono dalla foresta altre otto figure, in modo da circondare il gruppo. Assieme a Charir Vith comparvero Soveliss, con la spada elfica già in pugno, poi un umano dalla tunica rossa con rune riamate e strani tatuaggi sul viso, un cacciatore elfico, e un umano con lisci capelli neri, ben armato ma senza armatura; quest'ultimo stava alle spalle del gruppo assieme a un'altra umana dalla pelle d'ebano, una sacerdotessa di Nerull che portava un'armatura di ossa e brandiva una falce; dopo di lei un'altra umanoide di cui non si poté riconoscere la razza, poiché quasi

tutto il suo corpo e il viso erano ricoperti da un tessuto nero, da cui uscivano solo dei vaporosi capelli bianchi.

Sulla sinistra del gruppo stava un altro chierico, calvo e dagli occhi blu, armato di tutto punto e munito di una bacchetta magica, forse troppo giovane per conoscere bene la magia, ma dal corpo paurosamente allenato. Per ultimo un piccolo umanoide un po' più alto di un nano, dalla pelle chiara con sfumature bianco-azzurre, i capelli arruffati e canuti e gli occhi bianchi privi di pupille o iride. Il guerriero indossava una mezza armatura chiodata, e mentre brandiva il suo martello da guerra non faceva altro che sghignazzare e mormorare tra sé.

Quell'ultimo tipo fu riconosciuto da Taklinn come un derro, una creatura degenerata e malvagia che viveva sottoterra, prodotta dall'innaturale unione di uomini e nani favorita da qualche sconosciuta divinità delle tenebre e della follia. Crudeli oltre ogni misura e pazzi assetati di sangue, i derro amavano ridurre in schiavitù e torturare fino alla morte gli abitanti della superficie, specialmente gli umani. I derro erano afflitti da una particolare forma di follia congenita, che spesso si manifestava con delirio di onnipotenza accompagnato dal desiderio di infliggere dolore e sofferenze al prossimo; ma va da sé che nessun derro avrebbe mai riconosciuto di essere pazzo.

Quando il gruppo venne circondato i cavalli si diedero alla fuga, compreso Ginnal, lo stallone ferito di Rigel. Barandraug ordinò a Mak e al lupo di inseguire i cavalli, e i due animali sparirono nella macchia.

«Vi ripeto la mia offerta – disse il mezzo-drago – Kuranyie o voi». Rigel fece cenno di ai suoi amici di avvicinarsi per discutere la situazione, finché il paladino si rivolse nuovamente alla guardia nera e rifiutò la sua offerta: Kuranyie era una prigioniera, e pertanto non l'avrebbero lasciata così facilmente.

«Se vuoi la donna, vieni a prendertela», sfidò Taklinn Holderek. Un'altra freccia sibilò nella foresta e colpì il nano, ma fortunatamente egli indossava l'armatura in adamantio degli Headlander, che assorbì completamente il colpo e lo salvò il nano da una ferita mortale.

Arvenalia fu la più veloce, e lanciò un incantesimo di indebolimento contro Charir Vith, che tuttavia non ne risultò molto influenzato; la guardia nera aveva previsto la tattica della maga, e la sua mente era già preparata a respingere quel tipo di incantesimo. Il cacciatore elfico incoccò una freccia nell'arco, ma non lanciò la sua freccia, attendendo che Rigel si muovesse per colpirlo nell'attimo sarebbe stato più esposto; quando il paladino si mosse al centro del gruppo per generare un cerchio magico di protezione, l'elfo scagliò la sua freccia, che colpì Rigel al braccio destro alzato per completare l'incantesimo; Rigel cadde a terra e l'incantesimo svanì, ma la freccia era stata rallentata dalla maglia metallica che univa le piastre dell'armatura, e il paladino non perse l'uso del proprio braccio.

Intanto la creatura velata assalì Arvenalia a mani nude, e le fece più male così di come la freccia dell'elfo silvano avesse fatto a Rigel. Cedras era corso in aiuto ad Arvenalia, ma la misteriosa lottatrice schivò i colpi di stocco quasi automaticamente; Grogan si era invece scagliato sul duellante privo di armatura, ma i primi colpi scambiati risultarono solo un cozzare di spade; la forza di Grogan poco poteva contro l'agilità del combattente. Barandraug era invece tenuto sotto pressione dai due sacerdoti, che tentavano con insistenza di superare il baluardo magico che il druido aveva creato su di sé e sui suoi compagni.

Il mago dalla tunica rossa creò quindi un muro di fuoco attorno ai suoi nemici, sprigionando un tale calore da ustionare e indebolire tutto il gruppo di Onnwal, tranne Taklinn, che nel frattempo era avanzato verso il mezzo-drago e si era portato fuori dal raggio d'azione dell'incantesimo; la guardia nera attaccò il nano una spada e un'ascia che teneva nella mano sinistra, e la velocità con cui colpiva sorprese il nano. Taklinn fu ferito al fianco da un colpo d'ascia e cadde a terra dolorante, ma quando la guardia nera si preparò a conferire al nano il

colpo di grazia, Taklinn bloccò l'ascia con il suo urgorsh e spinse via l'avversario. Il derro si fece però avanti e colpì Taklinn con un calcio, impedendogli di rialzarsi; combattendo prono, il difensore nanico riuscì a sua volta ad atterrare il nemico e a rimettersi in piedi, facendo roteare l'urgorsh di adamantio appena forgiato.

Ben presto il nano si accorse di trovarsi stretto tra il derro e Charir Vith, e dovette richiamare tutta la sua determinazione per mantenere il controllo ed evitare di essere sopraffatto; ma non era una cosa facile.

Soveliss aveva pronunciato alcune parole in Draconico, e si era lanciata attraverso le fiamme magiche protetta da una barriera di ghiaccio, e con lo stesso ghiaccio che scorreva sulla lama della sua spada affrontò da sola Rigel e Sid, accaldati e disorientati.

La situazione era molto delicata e pericolosa per i raminghi, circondati da un muro di fuoco e feriti più o meno gravemente; le frecce volavano e talvolta colpivano di striscio i sette raminghi, e i loro nemici combattevano con grande abilità, giocando sulla destrezza più che sulla potenza del colpo, ma era evidente che conoscevano i punti deboli delle prede che stavano cacciando, e la cieca ferocia con cui lottavano era sconcertante. Preso alle strette, Rigel mise mano al corno donatogli dal janni e lo suonò con vigore; passati pochi attimi il genio giunse nella foresta con un'esplosione di polvere luccicante, e quando vide la battaglia senza dire nulla scomparve nuovamente, facendo così credere a Rigel che fosse fuggito.

D'un tratto dal cielo scese un crepitante raggio di energia oscura, che colpì Soveliss, il mago rosso e la donna velata, scagliandoli tutti e tre a terra con fulminea violenza. Tutti alzarono lo sguardo e videro una figura nera con ali fatte di pura ombra: il raggio di energia era una *lancia spettrale* di Gybir Liadon; il negromante atterrò alle spalle della donna velata che aveva attaccato Arvenalia, distraendo la creatura, e la maga approfittò del diversivo per iniziare a levitare e portarsi fuori dalla portata dei suoi avversari. Taklinn sfruttò invece il disordine per colpire Charir Vith a una gamba; il mezzo-drago dapprima ruggì, ma poi riprese a combattere come se nulla fosse accaduto. Il derro che affiancava la guardia nera, invece, approfittò per attaccare il difensore nanico lateralmente, ma Holderek interpose tra lui e l'avversario il proprio scudo torre d'acciaio.

I due chierici malvagi non avevano interrotto la loro battaglia magica contro il druido, ma Barandraug si sentiva più forte sapendo di essere affiancato da Gybir. Potenziò la sua ira nel richiamare al suo servizio le forze del bosco, e fece imprigionare i due sacerdoti dalle radici di una quercia. In quell'attimo i due scheletri coperti dal mantello nero fuoriuscirono dal bosco e assalirono i due avversari del druido, e questi per poco non furono uccisi all'istante: con una piccola sfera di fulmini il sacerdote bruciò le radici che paralizzavano lei e la negromante, e si voltò a combattere contro i due non morti con la sua pesante mazza.

Era ormai chiaro che Rigel fosse la preda del cacciatore elfico, e quel segugio stava cacciando pericolosamente bene; Rigel era anche distratto dal muro di fuoco che non accennava a spegnarsi, non finché il mago rosso rimaneva concentrato, e fu colpito da altre due frecce del segugio, che questa volta lo ferirono più a fondo. Rigel non si perse d'animo, e facendo piovere una bolla d'acqua sul fuoco si aprì un varco temporaneo, superando la linea difensiva dei suoi nemici e assalendo l'elfo silvano con Alastella stretta tra le mani. Il cacciatore lasciò l'arco e prese due grandi coltelli, afferrò Rigel e lo gettò a terra in una sola mossa, poi si mise sopra di lui pronto a sventrarlo. Il paladino era impedito nei movimenti dalla sua armatura, e poco avrebbe potuto fare per opporsi all'assalto: la coscienza gli suggerì però di ricorrere alla fede, e stringendo con la mano il suo medaglione sacro generò un lampo d'oro in faccia all'elfo, allontanandolo da sé. Stordito, il cacciatore fu assalito dalla manifestazione di Emerwen, che lasciò ancora più cupo e disorientato il cacciatore. In quel momento comparvero anche una schiera

di jann armati di scimitarra provenienti dal Piano Elementale del Fuoco, che circondarono gli aggressori e si affiancarono agli scheletri nel distrarre gli attacchi diretti verso i raminghi; poco dopo giunsero non morti quali zombi e ghoul dalla foresta, che si scontrarono duramente contro le spade fiammeggianti dei geni.

Barandraug, finalmente libero dai due incantatori, si fece aiutare da alcuni geni per smuovere il terreno e generare moltissima acqua che insieme andarono a contenere e spegnere l'incendio, e continuarono la loro ondata unendosi in fango che sommerse il mago rosso. Grogan e Cedras ebbero nuovamente libertà di movimento, e con grande impeto si gettarono contro il duellante e la lottatrice. Grogan atterrò velocemente il nemico, che al di là del fuoco era stato ben protetto, ma poco poteva contro un fendente diretto del guerriero, e Cedras fece rotolare a terra la donna coperta di veli con alcuni trucchi di magia; le ferite inflitte da Gybir erano gravi, e la donna riusciva già con fatica a reggersi in piedi.

Charir Vith, un po' perché vedeva aumentare sempre più i propri nemici, un po' perché stufo della tempra possente del nano, decise di lasciare da parte le tattiche ordinarie e sputò un getto di fuoco addosso a Taklinn come avrebbe fatto il proprio padre, un drago rosso in tutto e per tutto. Ciò che fece inferocire di più il nano non fu l'ustione al viso o la slealtà dell'attacco, ma l'affronto da parte del mezzo-drago nell'aver bruciato parte della sua barba, e Taklinn riprese così il combattimento con ancora più vigore e furia.

Gybir aprì nuovamente le sue ali e sorpassò i suoi compagni, atterrando alle spalle di Soveliss e impegnandola in duello. Gybir si era sicuramente allenato negli ultimi giorni, ma la mezzelfa era tanto abile nella scherma che sembrava danzare invece che combattere; i suoi occhi erano poi così vivi che per poco il giovane ma saggio stregone non ne fu incantato. Emerwen giunse a fiancheggiare il suo padrone, e Soveliss si trovò allora in difficoltà.

La negromante di Nerull, vedendo la potenza del fantasma, recitò una formula magica e assoggettò con successo Emerwen; Gybir si allontanò allora da Soveliss e tentò di fermare la sua rivale, ma fu a sua volta bloccato da una terza, sibilante freccia proveniente da un tiratore sconosciuto; senza lamentarsi, il negromante dell'Ordine della Salvezza Oscura si sfilò la freccia e usò il sangue della sua ferita come catalizzatore per lanciare una scarica di energia mortale contro la propria avversaria, la negromante di Nerull, che fu colpita dal fulmine e dal cui corpo si diramarono altre due scariche che investirono il chierico e la donna velata dai capelli bianchi, che cadde definitivamente a terra priva di sensi. Come incantesimo complementare a quello di Gybir, Arvenalia lanciò sulla negromante malvagia un raggio rovente dalla crepitante luce rossa, che scagliò a terra la sacerdotessa con gravi ustioni e fratture.

Taklinn, non ottenendo molti risultati dal suo stato di rabbia, decise di agire in modo più razionale e di fare ciò che ci si aspettava facesse un difensore nanico: si mise posizione difensiva, piantando a terra lo scudo e irrigidendo tutti i muscoli. Mentre faceva questo, la guardia nera produsse un forte fischio che riecheggiò nella foresta, e il nano, tentando di approfittarne, fece cadere il suo urgorsh quasi simultaneamente all'estrazione dell'ascia di suo nonno, molto più leggera e maneggevole, attaccando due volte Charir Vith ma colpendo entrambe le volte le lame delle sue armi. Come prima, il derro si fece avanti e fu respinto da Holderek, senza chiedersi con molta intenzione il motivo del suo fallimento.

Sentendo il richiamo di Charir Vith, l'elfo dei boschi lasciò perdere il combattimento con Rigel e si avvicinò al duellante, messo alle strette da Grogan. Il cacciatore lanciò un coltello, e il guerriero di Onnwal arretrò di un passo; con una rapidità sorprendente il segugio elfico raccolse il goffo e zoppicante compagno e si avviò nel bosco, coperto nella fuga da una pioggia di fulmini evocata dal mago rosso. Qualcosa era andato storto, e i nemici si stavano ritirando

mentre alcuni jann si lanciavano all'inseguimento.

Rigel, non più braccato dal segugio, si trovò a combattere nuovamente contro Soveliss, mentre cercava di evitare i fulmini del mago. Barandraug si era gettato sull'incantatore dalla tunica rossa per cercare di interrompere il suo incantesimo, ma quell'uomo aveva una spaventosa capacità di rimanere concentrato anche quando, difendendosi con il suo bastone, combatteva contro il druido, mentre i fulmini continuavano a cadere; uno colpì Gybir e l'altro Cedras, i quali ruzzolarono entrambi a terra, scossi dalle convulsioni elettriche. I due sacerdoti, ingaggiati alle spalle dai due scheletri di Gybir e indeboliti dall'energia negativa del mezzelfo, si ritirarono nel bosco scomparendo dalla vista. Emerwen, sotto l'influenza del nemico, aveva cercato di colpire Arvenalia, ma questa, levitando sopra la battaglia, aveva sempre allontanato il fantasma con i suoi incantesimi, finché Emerwen non sentì la chiamata della sua nuova padrona e si avviò lentamente verso il bosco.

Meno di un minuto a seguito del fischio di Charir Vith, la viverna era ricomparsa alle spalle del mezzo-drago. Il cavaliere nero respinse vigorosamente Taklinn e si mise in sella alla creatura, rendendosi minaccioso come quando si era presentato.

Arvenalia creò una *sfera elastica di Otiluke*, una prigione di forza magica, che scagliò contro il mezzo-drago e la sua viverna, ma l'attacco fu schivato dalla cavalcatura e la sfera andò a finire da qualche parte nel bosco. Taklinn attaccò il derro con l'ascia; l'avversario parò il primo colpo, ma un secondo attacco sferrato dalla posizione difensiva quasi gli staccò un braccio.

Charir Vith non poteva più aspettare, e suonò il suo corno, al cui suono il derro alzò i tacchi e si diresse nel bosco, ma non senza ricevere una seconda ferita dall'ascia di Taklinn; il suo stato di follia costituiva la sua salvezza, da un certo punto di vista, perché si mise in salvo abbastanza incurante del dolore. Assieme al derro, anche Soveliss si allontanò dalla radura e si dileguò nel bosco, e così fecero gli altri alleati del mezzo-drago, che erano rimasti appostati nella macchia.

Taklinn era ancora ritto in piedi di fronte alla viverna, con lo scudo alzato e l'ascia dell'Antico in mano. Charir Vith era rimasto da solo contro otto raminghi stanchi ma agguerriti, e non sembrava intenzionato ad andarsene; quella presa di posizione lasciò sconcertati i suoi avversari, che non capirono cosa la guardia nera intendesse fare. Kuranyie era ancora legata e imbavagliata al centro della radura, circondata dai suoi rapitori.

«Gli errori di calcolo e gli imprevisti sono ciò che più frustra l'autostima di un gentiluomo. Oggi è toccato a me, ma il Destino si farà presente anche per voi, tra non molto. Ci rivedremo, Leone». Detto questo, la viverna aprì le ali e balzò in avanti, gettando a terra gli avversari che non si aspettavano l'attacco. La viverna atterrò esattamente sopra Kuranyie, afferrandola con i suoi grandi artigli e balzando nuovamente in volo verso il cielo, portando con sé la prigioniera.

«Barandraug!» gridò Gybir, senza fornire altre spiegazioni.

La viverna era già alta in cielo, tenendo salda Kuranyie con le sue zampe; il druido tese l'arco verso la cavalcatura di Charir Vith, attendendo alcuni secondi prima di scoccare. Avrebbe potuto prendere la mira con più precisione, ma la viverna si sarebbe allontanata ancora e un'attesa troppo lunga l'avrebbe fatto sbagliare. La freccia fischiò velocissima nell'aria, attraversando il cielo e colpendo la zampa della creatura; questa lasciò la presa, e Kuranyie cadde nel vuoto.

Gybir, inginocchiato a terra e ancora dolorate per i fulmini, scattò in volo e si mosse rapido verso Kuranyie in caduta libera, afferrandola e frenando la sua discesa; recuperata la prigioniera, il mezzelfo iniziò a planare verso terra, per tornare dai suoi compagni.

La guardia nera non era rimasta a guardare, ma aveva fatto scendere in picchiata la viverna dirigendola verso il negromante. D'improvviso sfere di fuoco e fulmini ed esplosero in cielo tra Gybir e Charir Vith, costringendo il conte di Sirmis a deviare e ad allontanarsi nuovamente: Arvenalia e Barandraug stavano lanciando una gran quantità di incantesimi con l'energia che rimaneva loro, coprendo la ritirata di Gybir. La viverna tentò di aggirare la barriera magica, ma il mezzelfo atterrò nel bosco e si nascose tra gli alberi, scomparendo dalla vista; incalzato allora dalla magia dei suoi nemici, Charir Vith si allontanò velocemente verso Scant.

«Buon per noi se ci rivedremo, così ti finisco, vigliacco!», urlò Taklinn verso il suo nemico, ma non seppe mai se il messaggio arrivò a destinazione.

Lo scontro era durato meno di un'ora, ma nell'animo di ogni combattente era trascorso un giorno intero; ne erano usciti feriti gravemente, ma cresciuti.

XVII – il castello

Davanti al mezzelfo la sacerdotessa di Nerull dalla pelle d'ebano era caduta, morta, uccisa dalla katana di Xanaphia. Il fantasma di Emerwen Panwyr si arrestò dalla sua fuga nel bosco, poi lentamente si voltò e indirizzò i suoi luminescenti occhi rossi verso l'iride verde di Gybir Liadon.

Al vostro servizio, padrone. Il mezzelfo si concesse un parziale sorriso, dopodiché fece cenno al non morto di avvicinarsi. Emerwen obbedì, riunendosi al gruppo che era ancora stremato per la breve, seppur intensa battaglia.

«Assassinando la negromantica femmina dal giogo liberaste in fine lo spirto?» chiese Rigel, e il negromante annuì. Egli aveva chiesto aiuto ai jann, i quali si erano addentrati nella foresta alla ricerca della negromante al servizio di Charir Vith, e l'avevano isolata in modo che Gybir potesse raggiunge la e ripristinare il proprio dominio su di esso, e aveva distrutto i non morti rimanenti che accompagnavano la donna. Mentre ritornavano alla radura, i jann erano stati congedati e avevano fatto ritorno al loro piano d'origine, portando con loro il corno magico con cui erano stati richiamati.

«Dite la verità» proruppe improvvisamente Arvenalia rivolgendosi a Gybir. «Voi siete un necromante, non è così?».

«E su cosa potete basare una simile accusa?» ribatté il mezzelfo, tentando disperatamente di celare la sua agitazione.

«Non crediate che io sia tanto sbadata – replicò la maga – perché dovreste altrimenti portarvi appresso un fantasma? Perché il vostro famiglio è un non morto? Certo, queste sono cose che potete benissimo spiegare, ma perché parlate ai vostri "servitori" nella Lingua dei Morti, e come avreste fatto a riprendere il controllo del fantasma, se come avete detto siete un semplice stregone? Sì, so che parlate il Moilian, lo si può capire con un semplice incantesimo di divinazione, così come ho visto che traete il vostro potere dal Piano dell'Energia Negativa. E per finire, i vostri servitori sono scheletri animati».

Arvenalia fece un passo e si avvicinò a uno dei due scheletri, togliendo la maschera e sollevando il mantello, rivelando l'identità del non morto.

Grogan sguainò la sua grande spada e la puntò contro il collo di Gybir. Rigel si morse la labbra, ma si sorprese a stringere l'elsa decorata di Alastella; forse la sua coscienza, nel profondo, lo spingeva a difendere il suo compagno.

«Penso che tutto questo meriti una spiegazione» disse Grogan.

Gybir guardò a terra, guardò Emerwen, guardò nelle vuote orbite di Hoder, sulla sua

spalla. Volse lo sguardo agitato ad Arvenalia, mentre digrignava i denti.

«Non avete il diritto di accusarmi, dopo tutto quello che ho fatto per voi. Elfi, umani, siete sempre in combutta tra voi, ma quando si tratta di scatenare ingiurie sui mezzelfi vi unite subito. Vi ho salvati da quel mezzo-drago, e mi ripagate così? Curiosi, sospettosi. Mi accusate, solo perché siete invidiosi del mio potere, e ciò che non potete avere lo denigrate, marchiandolo come malvagio».

Gli altri quattro raminghi non credevano alle loro orecchie, mentre Grogan teneva alta la punta della sua arma, quasi sfiorando la pallida cute del negromante; Cedras sorvegliava il mezzelfo alle spalle, pronto a scattare per bloccarne la fuga.

«Cosa credete di fare? Volete combattermi? Credete che abbia paura di voi. A vedermi, debole e magro, vi sembrerò una facile preda: a questo vi portano i pregiudizi, ma vi sbagliate, io sono… io… io…». La vista del mezzelfo si fece annebbiata, sentì la testa molto pesante, e dopo aver barcollato alcuni istanti cadde a terra svenuto.

Arvenalia scostò la lama di Grogan e si avvicinò al giovane mezzelfo, gli accarezzò la fronte e disse al druido di portargli qualche erba medica. Barandraug frugò nel sottobosco, e subito raccolse delle foglie di timo, facendole poi passare sotto le narici di Gybir. Dopo aver ripreso conoscenza, lo stregone si accorse di ciò che era successo; si sentiva stupido, e ancor peggio impotente, vulnerabile; non era esposto solo alle insidie di chi lo circondava, ma anche a quelle di sé stesso, alle sue nevrosi, ai suoi incubi. Quando doveva affrontare la propria triste condizione si trovava tra due abissi, ed era appena caduto in tutti e due con un solo balzo.

Gybir si mise a piangere silenziosamente, consapevole che quel suo comportamento irrazionale rischiava di portargli via le poche persone che lo stimavano.

«Vi chiedo umilmente scusa – disse il giovane stregone – non mi era mai successo in pubblico, ma devo aver perso il controllo. Non volevo pronunciare le parole di poco fa. Non è stata la reazione che avrei voluto avere».

«Che non accada più», lo ammonì Arvenalia. «Ebbene, siete ora in grado di rispondere alla mia domanda?».

«Sì» disse il mezzelfo, ancora un po' agitato. Inspirò e si asciugò gli occhi. «Sono uno Stregone dell'Ombra Lucente, un Saggio Necromante dell'Ordine della Salvezza Oscura. I miei compagni lo sapevano fin dall'inizio, e nonostante un'iniziale riluttanza mi hanno accettato come quello che sono, uno stregone che non trae potere dal proprio sangue draconico, ma dall'energia negativa. C'è qualcosa di male in questo?».

«Il fatto che violiate i defunti, profaniate le tombe, infettiate il mondo con la peste dei non morti. Questo è il male».

«Questo è quello che fanno i membri dell'Occhio di Sangue, i Servitori del Teschio o gli adepti dell'Accademia Necromica. Il mio ordine non viola il riposo dei morti, ma cattura i non morti erranti affinché ci servano nei nostri intenti, invece di seminare distruzione nel mondo. Non ricerchiamo la venerazione della morte in sé, ma studiamo i rapporti tra la vita e la morte, osserviamo la vita guardandola dall'esterno, alla ricerca di un possibile equilibrio tra il buio e la luce. Tuttavia dobbiamo agire in segreto, perché la nostra conoscenza non è in vendita, e non siamo leccapiedi dei governi come l'Ordine di Rubino. Noi siamo indipendenti».

«Quindi ammetti di essere un negromante?» chiese Cedras.

«Sì, e vi ho raggiunti grazie alla mia affinità con i non morti. C'erano delle creature al servizio della sacerdotessa di Nerull, ed è così che ho trovato la vostra posizione».

«Ma perché siete qui? Se siete indipendente dalla politica, perché vi interessano la chiave e la libertà di Onnwal?».

«Per vendetta» rispose il negromante. «La Fratellanza Scarlatta ha sterminato tutti i fratelli del mio santuario. Io sono l'unico superstite di quella strage; questo mi impedisce di dormire di notte, e talvolta mi rende irritabile. Non ho provato piacere nel vedere un così grande dilagare della morte, quel giorno, ma ho avuto pietà di lei, Kuranyie, che ha ucciso di fronte ai miei occhi la ragazza che amavo. Questo fa ancora di me un essere corrotto e blasfemo?».

Gli occhi di Gybir erano rossi, gonfi di lacrime. Egli doveva respirare con la bocca, a causa del pianto, e per la vergogna si coprì il volto con il cappuccio del mantello.

«Forse – disse Grogan, rinfoderando la spada – non sei quello che pensiamo. Puoi continuare a seguirci, ma se provi a fare qualcosa allo Szek…».

«Anche lui lo saprà. Ma fino ad allora vi prego di mantenere il mio segreto».

Arvenalia e Grogan, su esortazione di Rigel, chiesero perdono al mezzelfo sui modi cruenti con cui gli avevano rivolto la parola, e gli chiesero di continuare a servire lo Szek come aveva fatto fino ad allora. Gybir ricambiò le scuse e li ringraziò per la comprensione, quindi rinnovò il giuramento di utilizzare i suoi poteri per aiutare Onnwal.

Riorganizzati i bagagli e radunate le cavalcature, i raminghi ripresero la marcia. Tehmenir era un cavallo grande e forte, e poté trasportare senza problemi Gybir e Cedras assieme. Di Charir Vith e dei suoi uomini non sembrava esserci traccia, ma Taklinn teneva molto alla sua prigioniera, e stava costantemente allerta in cerca di nemici; tuttavia il resto del viaggio fino a Zenitroch non presentò insidie. Meno paranoico del nano, Rigel chiese a Gybir un resoconto del suo breve viaggio a Irongate.

Dopo un faticoso volo di tre giorni – raccontò il mezzelfo – egli aveva raggiunto Irongate alcune ore prima che scadesse il pagamento per l'ormeggio della Folgore; Rigel aveva dato a Gybir denaro sufficiente per comprare il posto sul molo, in modo da avere una base stabile per la nave. Il mezzelfo aveva quindi acquistato l'ormeggio, e con i soldi avanzati aveva addirittura potuto pagare le tasse portuali per i due anni a venire. Alla sera si era recato in una locanda di qualità non troppo scadente, e dopo aver parlato con molti avventori aveva trovato un uomo che lo convinceva abbastanza; dopo avergli pagato il primo mese in anticipo, lo aveva condotto sulla Folgore e gli aveva detto di sorvegliarla, prestando attenzione a no sgarrare, «perché – gli aveva detto il negromante – i miei poteri sono tali da poterti controllare, e all'occorrenza punire», parole che furono allegate a una dimostrazione pratica. L'uomo si chiamava Tabra, ed era stato un cacciatore di mostri marini che aveva dovuto lasciare la professione alcuni anni prima, a causa delle numerose ferite e menomazioni che si era procurato con il suo pericoloso lavoro. Non aveva un lavoro fisso, ma aveva tutta l'aria di un buon lupo di mare che conosceva le barche come il fondo della sua pipa.

In piena notte, dopo aver lasciato la Folgore a Tabra, Gybir Liadon aveva fatto ritorno al santuario dell'Ordine della Salvezza Oscura di Irongate, dove aveva dato testimonianza dei

propri atti, e aveva mostrato la spada in possesso di Kuranyie. Studiando le iscrizioni sull'arma, i negromanti dell'Ordine avevano scoperto che si trattava di un distico scritto in un qualche esotico dialetto demoniaco, che si poteva grossolanamente tradurre come "non è morto ciò che può vivere in eterno", e sull'altro lato "in strani eoni anche la morte può morire".

Oscuro e discusso era il significato di quelle parole, e non sarebbe bastata una notte per comprenderne il messaggio, quindi Gybir aveva lasciato la spada al santuario perché fosse ulteriormente analizzata. Le gesta del negromante erano mirabili, tenendo anche conto della sua innata capacità di creare delle ali d'ombra; i Maestri erano convinti che questa caratteristica fosse correlata alla padronanza di Gybir dei suoi incantesimi, e si erano congratulati con lo stregone.

«Se continui così – aveva detto uno dei negromanti del santuario – diventerai il saggio più giovane del nostro Ordine».

Allo stesso modo, il resto del gruppo raccontò a Gybir della Festa del Fuoco, di Jodmar e di Soveliss.

Viaggiando per il resto della giornata e alcune ore del giorno successivo la compagnia giunse infine a Zenitroch, il castelletto della Libera Onnwal, nel penultimo giorno del mese Migratorio del 592° Anno Comune.

L'insediamento originario era molto probabilmente costituito solo da un piccolo mastio e una corte circolare circondata da mura di discreta qualità, il tutto situato in cima a una ripida collina; tuttavia era una struttura troppo piccola per farne un'efficiente uso militare, e infatti le truppe lì presenti erano alloggiate in un campo di tende montate sul versante meridionale. Il gruppo giunse da ovest, percorrendo una strada sterrata che risaliva la collinetta fino al barbacane del castello. All'esterno delle mura, lungo la strada, c'erano una locanda e una fucina, entrambe in piena attività; il ritmico battere del maglio sull'incudine si udiva già a parecchie centinaia di metri di distanza, e avrebbe caratterizzato l'atmosfera del luogo per tutto il resto della giornata. Sui versanti meridionale e orientale, quasi a ridosso delle mura e vicino all'accampamento delle truppe, stavano dei magazzini di grandi dimensioni; il tutto era circondato da una cinta difensiva incompleta, formata da mattoni e pietre solo in alcuni tratti, cioè quelli settentrionale e orientale; era invece totalmente assente sull'incrocio con la strada, a ovest, dove sarebbe dovuta sorgere in futuro la porta, e a sudovest, mentre una terza piccola breccia a sudest era protetta da dei pali di legno, utili contro la cavalleria ma impotenti contro i fanti; tutto il resto delle mura era una semplice palizzata di legno.

Il gruppo fu avvistato molto presto dalle sentinelle del forte, e poiché non portavano bandiere con sé vennero subito raggiunti da un drappello di cavalleggeri, che subito riconobbero Grogan e Arvenalia scortandoli con i compagni fino al forte centrale; lì furono accolti da numerosi soldati, ma già lungo la strada in molti si erano accodati al corteo, increduli di aver davvero visto Kuranyie legata e prigioniera del nano. Ad attendere i raminghi ed i tre agenti in fondo al sentiero c'erano Jian Destron e Rakehell Chert, entrambi in abiti comodi tipici di chi si prepara alla battaglia.

Una volta dinnanzi allo Szek, Taklinn gettò a terra la prigioniera, ancora legata, e disse: «Nobile Autorità, vi abbiamo portato Kuranyie».

«Con l'aiuto degli dèi – aggiunse Rigel – codesta non più è oggetto di responsabilità nostra».

«Sbalordito, non vi è nulla di falso da dire» commento Jian Destron, pallido in viso per la vista della donna. «Siete tuttavia consapevoli delle conseguenze a cui tale atto può condurre?».

«Sicuramente invieranno una pattuglia di unità scelte per recuperarla» suggerì Rakehell Chert, il generale dell'esercito della Libera Onnwal.

«Oh, sì – rispose il nano – li abbiamo già trovati e sistemati».

«Chi?».

«Il gerarca d'essi esser una guardia nera, uno mezzo-drago nominato quale conte Charir Vith» chiarificò Rigel.

Lo Szek, interessato, invitò i propri interlocutori a sedere a tavola affinché raccontassero nei dettagli l'accaduto; il gruppo trascorse così quasi un'ora a descrivere lo scontro con il mezzo-drago e i suoi uomini, e Sua Nobile autorità fu certamente stupefatta dall'abilità del gruppo, ma insistette ancora sulle possibili conseguenze dei fatti avvenuti: secondo gli esploratori, a Scant si era osservato molto movimento, che poteva indicare dei preparativi per una spedizione militare.

«Lo vedo – ammise Barandraug – sembra che vi prepariate a combattere da un momento all'altro. A proposito, qual è la situazione delle vostre truppe?».

Rakehell Chert spiegò che l'Esercito Ribelle contava quasi millecinquecento soldati, i quali, stando alle stime, superavano in numero la guarnigione della Fratellanza Scarlatta presente a Scant; tuttavia le truppe di Onnwal erano in gran parte composte da contadini coscritti o volontari, mentre la percentuale di professionisti tra le file della Fratellanza Scarlatta era molto più alta, per non parlare della cavalleria pesante e delle armi d'assedio.

«A causa di questi movimenti all'interno di Scant, siamo convinti che la Fratellanza sferrerà un attacco» disse lo Szek.

«Tutte le nostre forze sono state radunate qui, a Zenitroch. L'esercito è quasi al completo. Ma, come dicevo, non penso che saremmo in grado di contrastare l'intero esercito di Scant» aggiunse il generale.

Taklinn si illuminò.

«E anche a questo abbiamo già pensato noi: entro una settimana arriveranno rinforzi dalle Headland».

Lo Szek fu compiaciuto, e si fece narrare anche degli accordi presi con i nani. Rigel suggerì allora di raccontare tutta la storia dal momento in cui il gruppo aveva lasciato il piccolo paesello più di due settimane prima, se ce ne fosse stato il tempo; il sovrano di Onnwal acconsentì, e lasciò che i suoi ospiti esponessero i fatti principali della loro missione. Cedras consegnò al generale Rakehell Chert i documenti sottratti al cancelliere Morrog, mentre Gybir e i suoi compagni spiegavano come avevano affrontato Kuranyie. Lo Szek chiese a che punto fosse la ricerca delle chiavi, e Rigel dichiarò di aver recuperato la chiave del precedente Szek dopo aver sconfitto Kuranyie. Jian Destron lo ringraziò, e chiese al gruppo di esserne i custodi fino a quando la situazione non si fosse calmata.

Taklinn disse poi di essere stato nominato difensore nanico delle Headland, e di aver ottenuto la promessa di rinforzi da parte di Halco Prosakil.

Infine, Rigel mostrò a Jian Destron la spada recuperata dall'enclave. Lo Szek la riconobbe quale Solaria, la spada appartenete ai sovrani di Onnwal, e ringraziò il paladino per l'importante ritrovamento: portare quella spada in battaglia avrebbe sicuramente sollevato il morale delle truppe più di quanto avrebbero fatto cento corni e mille stendardi, e Jian Destron poté assicurare che la lama di Solaria era più affilata di molte delle migliori spade mortali; lo Szek decise quindi di ricompensare i cinque avventurieri con uno speciale privilegio: offrì loro la possibilità di entrare a far parte della Guardia dello Szek, un manipolo di cavalieri scelti il cui unico scopo era proteggere lo Szek e il generale. Jian Destron spiegò che per loro sarebbe stata una nomina onoraria, che non li avrebbe vincolati quindi allo stato di servizio dei normali componenti della guardia; durante un'eventuale battaglia, quindi, sarebbero stati liberi di muoversi sul campo a loro piacimento, *come d'altronde sono più propensi a fare*, pensò lo Szek.

Rigel, Sid e Taklinn ne furono subito entusiasti, mentre Barandraug, ma soprattutto Gybir, non sembravano molto convinti della cosa; non perché non considerassero onorevole una simile offerta, ma perché un druido cavaliere non sembrava molto sensato, mentre un negromante legato a un ordine non poteva far parte di un altro gruppo di potere, come lo era la Guardia dello Szek. Alla fine, comunque, anche elfo e mezzelfo si lasciarono convincere dai compagni e accettarono, perlomeno per non essere scortesi di fronte a Sua Nobile Autorità: anche un ladro halfling risultava poco credibile quando portava un titolo di cavaliere, tuttavia egli non si faceva scrupoli ad accettare l'investitura; Gybir, invece, non era obbligato a far sapere la novità ai suoi confratelli dell'Ordine.

La cerimonia fu sbrigativa, come quasi tutte le attività che si svolgevano a Zenitroch: un servitore fu mandato a prendere cinque mantelli da guardia, poi lo Szek stesso, con la sua nuova spada, nominò cavaliere ad uno ad uno i cinque avventurieri, consegnando di volta in volta il mantello verde brillante, più chiaro di quello di Taklinn, simbolo delle guardie dello Szek. In caso di battaglia, ciascuno dei cavalieri della guardia avrebbe potuto prendere con sé un piccolo numero di soldati per svolgere compiti speciali su autorizzazione del generale o di Destron stesso; inoltre, avrebbero avuto l'autorità di incitare le truppe al combattimento e di impartire loro ordini qualora si fossero disorientate; da un certo punto di vista, infatti, le guardie dello Szek si potevano considerare dei sergenti.

Terminata la cerimonia, il sovrano si addentrò con Rakehell Chert nelle piccole prigioni del forte per interrogare Kuranyie. Il corpo della prigioniera era deformato dalla lunga agonia, segnato da piaghe e ferite che non si chiudevano, mentre il viso era scarno e pallido, sporco e fetido come quello di una strega; sebbene fosse irriconoscibile, la monaca incuteva ancora più terrore di un tempo.

I raminghi informarono lo Szek dei numerosi tentativi di comunicare con la donna, tutti falliti, ma Jian Destron e il suo generale volevano provare in prima persona. Come prevedibile, Kuranyie non disse nulla, né sui piani della Fratellanza Scarlatta, né sullo stato delle sue truppe.

«È tenace, ma il suo corpo ha già sofferto molto» disse Rakehell Chert al suo sovrano.

«Non la si dovrà torturare a lungo prima di piegarla», ma Jian Destron scosse la testa.

«Se ha resistito a tutte le pene inflittele finora senza battere ciglio, difficilmente la tortura la potrà muovere. Inoltre non intendo torturare i miei nemici, a meno che non sia strettamente necessario; dobbiamo distinguerci da loro in qualche modo».

«Ma, signore, la Fratellanza potrebbe essere pronta a darci battaglia, non possiamo trascurare una così importante sorgente di notizie solo per questioni morali, non ora, perlomeno. Permette che almeno ci provi; prometto che non le farò subire un danno permanente».

«No – ribadì secco lo Szek – piuttosto studia quelle carte che ti ha portato Neanne, e vedi cosa ne puoi dedurre. Quando avrai trovato qualcosa, decideremo se interrogare nuovamente Kuranyie».

Durante il pomeriggio i cinque compagni si sistemarono nella locanda, riordinando i propri bagagli e riposandosi. Ebbero tempo di medicare le proprie ferite con maggiore attenzione, di affilare con cura le armi e di meditare sulle esperienze fatte. Dopo l'incontro con lo Szek, Arvenalia e gli altri due agenti non si erano fatti vedere dai raminghi, rintanandosi nell'edificio centrale del castello in compagnia di Sua Nobile Autorità. Rigel temeva che la maga fosse infastidita dalla presenza del negromante, e che questo influenzasse anche l'opinione che lei aveva del paladino, sebbene fossero solo paranoiche congetture. Le riflessioni di Gybir erano ben più ponderate: seduto sulle assi di uno steccato fuori dalla locanda come un fauno sul ramo di un albero, il mezzelfo rifletteva sulla reazione che Arvenalia e Grogan avevano avuto quando la verità su di lui era affiorata. Era stata una reazione normale e prevedibile, ma ciò che Gybir non aveva immaginato era il *quando*; la sua risposta non era stata diplomatica, ma doveva riconoscere la straordinaria fortuna che aveva avuto nel trovare degli interlocutori così affabili, disposti a passare dall'accusa all'accondiscendenza, se le motivazioni di chi parlava si fossero rivelate valide.

«Ci hai parlato?» chiese d'improvviso Taklinn. Gybir quasi cadde dallo steccato, se non avesse ereditato la favolosa agilità di Xanaphia; Hoder però si alzò in volo, gracchiando sibili funerei.

«Con chi?» chiese poi il negromante.

«Con Sua Nobile Autorità. Hai detto che gli avresti parlato, prima o poi».

«È vero, ma non ora. A quanto possiamo vedere, lo Szek è occupato da numerose incombenze, e non intendo gravarlo ulteriormente con l'ombra che mi porto appresso».

«In effetti hai ragione. Ha già abbastanza grane con quella donna, Kuranyie. Mi chiedo se abbiano ottenuto qualcosa da lei».

«Però c'è il rischio che Arvenalia parli prima di me» continuò Gybir, ignorando le ultime parole del nano.

«Anche questo non è sbagliato. La maga però ha detto che avrebbe tenuto la bocca chiusa, ma è pur sempre un'elfa… sì, insomma, un'elfa grigia: sai come sono loro… Comunque, cosa intendi fare?».

Gybir saltò giù dallo steccato e si incamminò lungo la strada che scendeva da Zenitroch seguito dal nano, mentre il sole proiettava sul terreno ombre sempre più allungate. Il mezzelfo guardava avanti, verso il mare in lontananza, oltre l'apertura nelle mura in costruzione.

«Non lo so. Arvenalia e Grogan mi sono sembrati persone intelligenti, e non mancheranno di mantenere la parola data tanto facilmente; d'altronde temo che Jian Destron possa non essere così comprensivo come sono stati tutti finora; solo Ed è stato difficile da convincere, ma la sua ignoranza lo giustifica. Francamente non riesco a capire come mai nessuno di voi, ad eccezione forse di Rigel, si sia opposto ad avermi come compagno».

«Che vuoi dire?».

«Perché non mi hai puntato un'arma alla gola come ha fatto Grogan o non sei fuggito come ha fatto Ed? Perché provi ammirazione per le mie ali quando probabilmente sono il frutto di una contaminazione dell'ombra? In tutta Oerth non vi è società assennata che non aborrisca la negromanzia, perciò non riesco a capire come possa aver trovato quattro compagni che combattono al mio fianco quasi senza battere ciglio».

Taklinn assunse un'espressione molto più seria del solito, come se le parole del negromante l'avessero offeso.

«Gybir, penso che tu ti sottovaluti. Non sono un educatore né un erudito, ma so che noi tutti abbiamo conosciuto prima il mezzelfo, poi il negromante. Tu ti sei presentato a noi come amico, e ci hai insegnato a trascurare i tuoi eventuali difetti; e peraltro l'essere un negromante non è un difetto più di quanto non sia per me un difetto essere un nano sporco e ignorante. Ad alcuni non piacciono i nani, ad altri gli orchi e, purtroppo, alla maggior parte delle gente non piacciono i negromanti, ma che vuoi farci, Moradin non può fare tutte le gemme delle stessa brillantezza; se dici che noi siamo buoni con te, forse hai trovato le pietre più adatte a stare con te nella stessa collana».

Il negromante sorrise, guardando il nano negli occhi; non aveva mai pensato che un rude fabbro di montagna potesse essere apprensivo in modo così semplice e genuino.

«Mi dispiace di essermi comportato male con te e con gli altri, ma in questo periodo sono sotto pressione. Kuranyie ha distrutto la mia vita, ed è difficile sopportare il fatto che lei non venga punita per questo».

«Ti capisco, Gybir. Tutti noi abbiamo passato momenti difficili, ma credo che ora potremo aiutarci l'un l'altro».

Il giovane mezzelfo annuì, e continuò a passeggiare lentamente verso la pianura, quando d'improvviso i suoi occhi acuti, molto sensibili alla luce del crepuscolo, videro una linea scarlatta avanzare lungo l'orizzonte. Strizzò le palpebre, e riconobbe la forma di numerosi vessilli militari; in pochi minuti gli stemmi sulle bandiere divennero più facilmente visibili, mentre dalle poche torri del forte risuonavano i gravi lamenti dei corni d'allarme. Ben presto ci fu un grande movimento di soldati che si radunavano verso la sommità del colle, mentre capitani a cavallo impartivano senza sosta ordini affrettati. Infine anche Taklinn riuscì a vedere le bandiere in lontananza: i vessilli della linea in avvicinamento recavano l'effige della Fratellanza Scarlatta. Era iniziato l'assedio di Zenitroch.

XVIII – l'assedio

«In buona approssimazione duemilaseicento, più le armi da assedio» valutò Gybir guardando attraverso il cannocchiale. La stima, seppur approssimativa, era corretta. Con la spaventosa quantità di armi d'assedio in possesso al nemico, le mura sarebbero state sbriciolate; così gli assediati avrebbero perso anche il vantaggio di combattere in difesa, per non parlare del fatto che già due tratti di mura erano completamente assenti.

«Questo si può risolvere con una semplice illusione, anche se temo che sarà solo temporanea» propose Arvenalia. «Posso creare delle mura illusorie nei tratti mancanti, in modo tale da non invogliare la Fratellanza a caricarci senza neanche scagliare un macigno. Ciò potrebbe darci più tempo».

Quando ormai stava scendendo il buio, e gli assedianti erano occupati a montare il campo, la maga creò quindi un'illusione magica nei tratti est e sudest della cinta esterna; finché qualcuno non avesse attraversato casualmente le mura (in effetti prive di consistenza), nessuno avrebbe potuto affermare che quella costruzione fosse falsa.

Lo Szek e il generale dell'esercito ribelle erano già al centro della piazza d'armi di Zenitroch quando i raminghi e i tre agenti si erano radunati nella corte interna. Chert era furioso, e sosteneva che interrogando Kuranyie avrebbero potuto prepararsi per tempo.

«Non avremmo ottenuto un grande vantaggio – disse Grogan – con appena sei ore di anticipo».

«In ogni caso il mio timore si è rivelato veritiero» aggiunse lo Szek. «La Fratellanza è venuta a riprendersi Kuranyie».

«Mi dispiace contraddirla, Nobile Autorità – rispose il generale – ma la Fratellanza Scarlatta è molto più discreta per questo genere di cose; credo che la missione di salvataggio fosse quella guidata dal mezzo-drago che i suoi cavalieri hanno incontrato. Ho studiato le carte come mi aveva ordinato, e in effetti è chiaro che la preparazione di viveri e alloggi di cui ha parlato Morrog era finalizzata al mantenimento di nuove truppe giunte da sud».

«Perciò – disse Grogan – sarebbero arrivati comunque, anche senza che noi rapissimo Kuranyie».

Taklinn annuì. «Forse il nostro scherzetto ha messo loro fretta, ma non credo che avrebbero tardato molto».

«Con tutte quelle catapulte e trabucchi, penso che non ci vorrà loro molto prima di radere al suolo l'intero castello» disse Cedras.

«Taklinn – chiese l'halfling – tra quanto hai detto che arrivano i rinforzi?».

«Non meno di sette giorni».

«Sarà meglio che si sbrighino» commentò Grogan.

«Ma per quale via ciò può a loro esser notificato?» obiettò Rigel.

«Nessun problema – intervenne Barandraug – posso inviare un animale che faccia da messaggero, come un falco o un capriolo, o una volpe».

Suggerisco una qualche entità volatile, consigliò Emerwen, **più insospettabile e più sicuro**. Di conseguenza, quando passò un uccello sopra Zenitroch, e più precisamente un caprimulgo, il druido lo richiamò a sé, e nella lingua segreta degli incantatori dei boschi gli diede istruzioni per comunicare il messaggio agli Headlander.

«Speriamo solo che tentino di prenderci per fame» sentenziò Gybir.

«Dubito, blasfemo mezzelfo, che tale condizione sia realizzabile. Essi posseggono una sì fatta moltitudine di ordigni d'assedio, che la tentazione di farne sollecito utilizzo sia massima». Gybir annuì, e Rigel riprese a parlare. «Si presenta tuttavia a noi la possibilità di impedire, o quantomeno scoraggiare, i nemici nostri: saboteremo gli ordigni d'assedio di essi, essendo le macchine raggruppate in due soli siti».

Rigel aveva ragione: da una parte erano state messe le torri d'assedio, gli arieti e i trabucchi, mentre dall'altra, a nordovest, catapulte e baliste. Le due recinzioni si trovavano però a grande distanza dai piedi del colle, con quasi un chilometro di campo aperto tra le mura e le armi d'assedio. L'operazione sarebbe dovuta avvenire in modo molto silenzioso e furtivo, godendo del favore offerto dalle tenebre notturne. Al generale Chert sembrò una buona idea, e autorizzò i suoi soldati a procedere.

Sarebbero andati Arvenalia, Cedras, Sid, Barandraug, Gybir ed Emerwen, ma restava ancora da scegliere quale dei due siti attaccare.

«Le catapulte – indicò il negromante – sono più difficili da colpire durante un assalto, mentre arieti e torri si muoveranno verso di noi, e così le potremo bersagliare con frecce incendiarie. Andremo quindi a nordovest».

«E i trabucchi?» chiese Sid. «Quelli sono a sud».

«Partendo dal presupposto che dovremo incendiare le macchine d'assedio per distruggerle, risulterà molto più difficile dar fuoco a dei trabucchi di quanto già non lo sia per catapulte e baliste» rispose lo Stregone dell'Ombra Lucente.

«Allora perché non ci separiamo?» chiese il druido. Rigel rispose che egli non avrebbe preso parte al sabotaggio, e lo stesso valeva per Grogan. Poiché era una missione rischiosa, sarebbe stata una saggia decisione lasciare qualcuno del gruppo al sicuro, nel forte, e nessuno obiettò a lasciare Taklinn, Grogan e il paladino, poiché essi erano più portati alla guerra in campo aperto, piuttosto che alla furtività. Di conseguenza il numero di partecipanti si era ridotto a cinque più Emerwen e i due scheletri, questi ultimi furono scartati al pari dei tre guerrieri per la loro scarsa furtività. Tre sole persone non avrebbero potuto causare danni sufficienti ai trabucchi o alle catapulte prima di essere scoperti, e se fossero stati catturati si sarebbero sacrificati invano. Dovevano andare tutti assieme, per causare il maggiore danno possibile, e dovevano colpire le catapulte.

Arvenalia evocò dunque tre cavalli magici molto ubbidienti, coraggiosi e soprattutto silenziosi, su cui montarono lei, Barandraug e Cedras, assieme al quale salì anche Sid; Gybir avrebbe invece voltato assieme al fantasma al proprio servizio. Non usarono i loro normali ca-

valli, perché non tutte le bestie erano abituate al combattimento, e avrebbero potuto fuggire nel mezzo dello scontro lasciando i sabotatori in balia dei nemici.

Attraversate le mura illusorie a ovest, la piccola squadra girò attorno al lato settentrionale del castello e discese silenzioso lungo il pendio della collina.

Le catapulte erano smontate e addossate l'una sull'altra al centro di un'area vuota e piana, che era separata dalle tende dei soldati da uno steccato di legno. L'area era illuminata da una mezza dozzina di lunghe torce piantate nel terreno, e a sorvegliare le macchine era stato posto un intero manipolo di lancieri. Si trattava di miliziani, ma erano comunque ottanta contro sei, perciò fu necessario usare la massima cautela; la maga generò quindi una sfera di invisibilità attorno a lei e ai suoi compagni. Vi era però un problema importante: Arvenalia non era in grado di mascherare con la magia tante persone quando queste parlavano a voce alta o attaccavano i soldati, e non poteva rimanere concentrata contemporaneamente sull'incantesimo di invisibilità e su una magia offensiva, perciò sarebbe stato necessario distogliere almeno per un po' l'attenzione delle guardie.

Sid impugnò le sue balestre e strisciò fuori dalla sfera di invisibilità, sfruttando la sua bassa statura per nascondersi dietro ai pali dello steccato e tenendo sotto tiro i nemici; fu invece sufficiente un'occhiata di Gybir perché anche Emerwen si allontanasse dal gruppo, ma dirigendosi verso il manipolo di lancieri: uscendo dall'oscurità della notte, il fantasma si manifestò con una maschera di orrore sul volto che precipitò nel panico i miliziani presenti. Alcuni fuggirono urlando, mentre altri, più lontani, si facevano forza l'un l'altro, dicendo che un fantasma non poteva ferire i mortali.

Vorrei proprio vedere, pensò Gybir sentendo le parole dei miliziani, e lo stesso pensò anche Emerwen quando iniziò a trafiggere i nemici con la sua spada magica. Immediatamente Sid scagliò due colpi di balestra atterrando due nemici, e corse incontro agli altri con i pugnali già in mano. Stando basso tra le gambe dei soldati accalcati, l'halfling riusciva a colpirli senza essere nemmeno individuato, prima che fosse per loro troppo tardi.

Arvenalia approfittò della piccola confusione creatasi per lanciare una palla di fuoco sulle catapulte che stavano alle spalle dei soldati; le armi d'assedio colpite furono subite avvolte dalle fiamme, ma il fuoco faceva fatica a propagarsi verso gli ordigni vicini, tutti costruiti in buon legno stagionato.

L'attacco della maga aveva però compromesso l'invisibilità dei sabotatori, e così, per mantenere confuse le sentinelle, Cedras si spostò di fianco alle truppe, puntando contro queste l'indice destro da cui scaturì un raggio rovente; una fiammata lineare attraversò l'unità bruciando tutti i corpi e le armi che incontrava, fino a esaurirsi ai limiti dello steccato. Barandraug si unì ai due incantatori nell'alimentare il fuoco, creando una getto di fiamme sulle baliste disposte in fila e molto vicine tra loro, sperando che le fiamme si propagassero più facilmente su quelle macchine di legno più morbido e leggero. Il capo delle guardie era intanto riuscito a impugnare il corno, e suonandolo sancì l'inizio del rapido scorrere di una clessidra prima dell'arrivo dei rinforzi: avrebbero avuto poco più di un minuto prima di trovarsi in trappola. Alcune guardie riuscirono a riprendere il controllo e attaccarono Cedras, ma questo schivò senza difficoltà i loro colpi, mentre Gybir, alzandosi in volo sopra i nemici, li investì con

una serie di onde di energia; alcuni lancieri caddero a terra in preda a strane allucinazioni di morte, e molti altri rimasero confusi e quasi ciechi. In questo modo il negromante aveva tenuto i soldati lontani da Arvenalia e Barandraug, ed essi poterono tranquillamente occuparsi di far crescere l'incendio. Le armi d'assedio tuttavia bruciavano con molta difficoltà, e non era facile controllare i propri incantesimi dalla parte opposta del campo.

Attaccando le guardie con la magia, nessuno aveva tenuto conto di Sid, che comunque aveva provveduto da sé a evitare gli incantesimi e a continuare la sua opera di sterminio; combatteva con una ferocia insolita per un halfling, rischiando quasi di essere colpito pur di non cedere neanche un passo del terreno conquistato. Non ci volle però molto prima che i soldati reagissero all'unisono contro Sid, tenendolo a distanza con le punte delle lance e preparandosi ad attaccarlo in formazione serrata. Messo alle strette, l'halfling abbassò le armi, e ponendo le labbra e la lingua tra i denti come per fischiare soffiò dalla bocca un cono di energia elettrica che fulminò metà dei soldati presenti, uccidendoli.

Non si trattava di un'azione intenzionale di Sid, ma in quel momento il ladro non ebbe rimpianti per lo sterminio provocato. Aveva desiderato uccidere quegli avversari con la forza di un drago e, inspiegabilmente, quel potere era giunto in suo aiuto; Sid non era un esperto di draghi, ma quel getto di energia a forma di cono ricordava molto quello vomitato da Charir Vith contro Taklinn poco tempo prima. Gybir vide la scena dall'alto, sorvolando l'area, e capì si chiese se quel getto di energia elettrica derivasse dall'anello di vetro blu trovato a Scant. Il mezzelfo temette per l'animo di Sid, ma si ripromise di riprendere la questione in un altro momento, con maggiore tranquillità.

La sabbia nella clessidra scorreva rapida, e i rinforzi stavano uscendo dalle tende con le armi sguainate; lo spirito di Emerwen Panwyr si era dunque spostato tra le tende del campo per falciare qualche vita e creare il panico tra i soldati. Dato che ormai le catapulte davano l'impressione di bruciare bene, Arvenalia imitò il fantasma e fece esplodere un'ultima fiammata su una tenda, uccidendo il soldati al suo interno e facendo prendere fuoco alle tende vicine, generano un disordine ancora maggiore.

Cedras, che si trovava pericolosamente vicino alle poche guardie rimaste, arretrò di qualche passo e tentò un ultimo attacco magico contro gli avversari. Orami tutto attorno allo steccato c'erano soldati della Fratellanza Scarlatta armati di tutto punto, alla cui vista Cedras convertì l'incantesimo offensivo che stava per lanciare in una nuova sfera di invisibilità simile a quella che Arvenalia aveva usato poco prima, e fuggì rapido in sella al cavallo magico. Lo stesso fecero la maga e il druido, mentre Gybir, richiamando e sé il fantasma, aveva già da tempo preso il volo per il forte. Sid era rimasto solo, e mentre cercava di correre via dalle baliste in fiamme e attraversare l'intera area si trovò davanti un guerriero pesante, con la strana effige della Fratellanza Scarlatta sullo scudo ed un mazzafrusto già alzato sopra la testa. L'halfling antepose tra sé e l'arma il suo piccolo scudo, ma il colpo fu talmente forte da scagliare il ladro indietro di un paio di metri; il braccio di Sid era spezzato, e per poco quell'enorme guerriero non l'aveva strappato completamente dal corpo. Il guerriero si stava già preparando a un secondo colpo, quando si voltò improvvisamente e vide il mezzelfo di Ovestorrione ritornare ad ali spiegate verso Sid.

Gybir meditava di prendere Sid al volo e di riportarlo via subito, ma il guerriero colpì il negromante con lo scudo e gettò a terra anche quello; era un colpo inaspettato, e con la schiena indolenzita Gybir fece molta fatica a rialzarsi. Sid era però già in piedi, e lo stregone gli passò una piccola ampolla di liquido giallastro; era un acido che il ladro lanciò contro la faccia dell'avversario, tuttavia schivò senza problemi, quindi si avvicinò all'halfling e lo attaccò nuovamente, ma questa volta i riflessi da ladro si fecero valere, e Sid evitò a sua volta il colpo, piroettando attorno al guerriero e trafiggendolo con il braccio sano tra la coscia e il polpaccio, frantumandogli la rotula e distruggendo per sempre il suo ginocchio. L'avversario cadde a terra gridando, mentre Sid, compiendo un saltello all'indietro, lasciò che il negromante, rialzatosi, lo sollevasse da terra e lo portasse in salvo, prima che arrivassero altri nemici. Dopo pochi istanti di volo, Sid si volse verso il campo e sparò un quadrello verso l'avversario ferito, centrandolo al collo e uccidendolo definitivamente.

Quel sabotaggio aveva causato la perdita di tre baliste leggere e un totale di sei catapulte tra leggere e pesanti. D'altra parte quelli di Onnwal avevano rimediato un halfling ferito e la furia degli assedianti, che però avevano sentito ripetersi una vecchia lezione: Onnwal non si piega facilmente. Mentre il braccio di Sid veniva medicato da Barandraug e da alcuni chierici, Gybir avrebbe volentieri rimproverato il ladro per il modo barbaro con cui aveva ucciso il guerriero ferito nel campo, ma si trattene per il solo fatto che si trattava di un nemico in meno da affrontare il giorno seguente. Rigel era complessivamente soddisfatto della missione, e aveva invitato tutti a coricarsi per fare qualche ora di sonno prima dell'alba. Nessuno tranne gli elfi se lo fece ripetere, ma nessuno riuscì a fare sogni tranquilli.

Era braccato. Colto di sorpresa.
Saltato oltre un piccolo muretto, non più alto di uno gnomo, si era steso sull'erba umida, nascondendosi.
Lungo la strada, le sentinelle lo cercavano. Erano poco distanti dal muro. Una a un'estremità, due all'altra.
Non poteva scappare, non poteva combattere.
Più si avvicinavano, più il muro si faceva basso, stretto, si accorciava, costringendolo a schiacciarsi maggiormente sul terreno, a flettere le braccia e piegare le gambe, per godere ancora un po' di quella copertura.
Prima che lo scoprissero.
Prima che lo prendessero.

L'allarme fu suonato non appena l'aurora iniziò a rischiarare il cielo sopra la penisola di Onnwal; le torri d'assedio, i trabucchi e le catapulte rimaste erano già stati montati e caricati durante la notte, e quando la luce fu sufficiente per vedere il bersaglio i bombardamenti ebbero inizio. L'esercito della Libera Onnwal non era ancora del tutto pronto, ma le grida imperiose dei capitani fecero scendere dalla branda tutti i guerrieri prima che le fila nemiche potessero completare i loro schieramenti. I soldati di Rakehell Chert erano quasi metà di quelli avversari, e non mancavano forti e validi combattenti tra le formazioni di Scant; sarebbe stata una battaglia disperata, ma la Fratellanza Scarlatta, diceva il generale parlando alle truppe,

avrebbe pagato a carissimo prezzo la sua vittoria.

I trabucchi colpivano da grande distanza, e in poco tempo le fragili mura di legno che costituivano la difesa esterna di Zenitroch vennero abbattute, aprendo numerose brecce nel perimetro. Arrivarono allora ondate di cavalieri in armatura pesante e fanti ben addestrati che superarono le difese di Onnwal e attaccarono le formazioni dei difensori. Rakehell Chert e lo Szek erano in prima linea con attorno le guardie dello Szek e Grogan con il suo possente cavallo al loro fianco; Solaria e Alastella combattevano fianco a fianco arrestando l'avanzata nemica, mentre i coraggiosi fanti di Onnwal, guidati da Taklinn Holderek in persona, si muovevano agilmente sul terreno scosceso e spoglio della collina; i soldati nemici appena arrivati, originari delle giungle del sud, non erano abituati a quel tipo di campo di battaglia, e sia i cavalieri sia i fanti si affaticarono molto a risalire il pendio con le loro pesanti corazze di acciaio, mentre i combattenti di Onnwal, anche se per la maggior parte erano protetti da soli corpetti di cuoio, si muovevano agilmente su e giù senza stancarsi.

Combattendo contro le migliori unità nemiche, Rigel e Gybir si imbatterono nel generale dell'esercito nemico: era una donna alata come un pipistrello dalla pelle violacea e luminosi occhi vermigli, munita di artigli, zanne e piccole corna con un insopportabile puzzo di zolfo che la circondava. Era in armatura pesante, ma talvolta spiccava il volo senza problemi e investiva le truppe nemiche di incantesimi orribili. Le guardie dello Szek non riuscirono ad affrontarla direttamente, poiché era una creatura molto schiva, sebbene potente, e a ogni accenno di sfida il generale si ritirava dietro alle proprie linee.

Il numero dei nemici divenne schiacciante dopo poco tempo, e nonostante il grande valore dei difensori le armi e le tattiche della Fratellanza Scarlatta si rivelarono nel complesso più efficaci. Rakehell Chert non voleva sprecare inutilmente la vita dei suoi uomini in campo aperto, dove la sconfitta sarebbe ormai divenuta immediata; perciò ordinò a tutte le unità di ritirarsi nel forte e di asserragliarsi sulle mura e in prossimità della porta.

Obbedendo agli ordini del generale, tutti i soldati liberi si ritirarono nel piccolo forte, ammassati l'uno sull'altro come in una nave prima di uno sbarco, e per qualche minuto ebbero la sensazione di trovarsi al sicuro dietro le mura di pietra, sulla sommità della collina.

Effettivamente nemmeno i migliori trabucchi potevano sperare di colpire un bersaglio tanto alto quanto distante, e trasportare e azionare le armi d'assedio su un simile pendio poteva risultare veramente faticoso, senza contare che in quelle condizioni, per sparare con una precisione accettabile, i genieri si sarebbero dovuti avvicinare troppo alle mura nemiche. Tali impedimenti ritardarono l'attacco al forte centrale, lasciando a Onnwal il tempo di riorganizzarsi; una prima stima delle vittime si aggirava attorno ai trecento uomini, e i restanti milleduecento si disposero sulle mura con archi, balestre e spade per respingere l'assalto ai camminamenti, mentre la maggior parte dei lancieri formò una difesa a falange davanti al cancello.

Con molta fatica, i soldati della Fratellanza Scarlatta spinsero un ariete fino al cancello di Zenitroch, mentre numerosi fanti si avvicinavano con scale e piccole torri d'assedio alleggerite per risalire la collina. Gybir, Barandraug e tutti gli arcieri disponibili investirono di frecce i nemici, ma molti di questi avanzavano protetti da un pavese di legno, e poiché nel forte non

era disponibile della pece non poterono danneggiare molto né l'ariete né i pavesi. Ben presto l'ariete iniziò a battere sulle porte di legno e sul cancello di ferro, che in poco tempo fu spezzato dalla testa di acciaio dell'ordigno nemico. Le truppe di Scant assalirono quasi in contemporanea le mura e il cancello. Rakehell Chert e Rigel stessi erano saliti sui camminamenti per respingere i nemici verso le loro torri d'assedio o giù dalle mura verso l'interno, dove una selva di lance li attendeva per massacrarli. Alla porta Taklinn e altre guardie dello Szek tenevano fuori i nemici, ma più che ferirli li contenevano con i loro scudi in una situazione di stallo, e anche un difensore nanico prima o poi sarebbe crollato.

Quando ormai le forze dei ribelli erano allo stremo, in tutta la pianura e la collina su cui sorgeva Zenitroch risuonò a più voci il grave suono del corno d'attacco. Gli assedianti guardarono a est, verso la catena di colline da cui proveniva quel suono, e ciò che videro fece perdere loro le speranze di vittoria: una lunghissima linea di cavalieri pesanti aveva fatto la propria comparsa sulle colline a oriente, con le dorate insegne della Città Libera di Irongate. Dopo un secondo suono del corno, tutta la linea di cavalieri iniziò ordinatamente la discesa del pendio, cariando a gran velocità gli assedianti. La Fratellanza Scarlatta, sebbene avesse potuto tentare opporsi a quell'attacco, comprese che si sarebbe trovata tra due lame, e non avrebbe avuto possibilità di fuga; abbandonate le armi d'assedio sulle mura, tutto l'esercito degli assedianti ripiegò frettolosamente a sudovest, direttamente a Scant, senza nemmeno curarsi di recuperare le tende e i bagagli. I cavalieri di Irongate e Onnwal inseguirono i nemici per un po', ma dopo aver percorso pochi chilometri dovettero tornare indietro, per evitare di cadere a loro volta in una tenaglia nemica.

La Fratellanza Scarlatta aveva perso in quella battaglia circa duecento uomini, mentre i caduti di Onnwal erano quasi il doppio; grazie alla rotta nemica erano però riusciti a sottrarre ai nemici due catapulte, un trabucco, due arieti e tre torri d'assedio.

Al termine della battaglia Rigel si unì ai soldati per spegnere gli incendi, soccorrere i feriti e riordinare le armi, e così fecero anche gli altri membri della compagnia, partita da una locanda sulla strada tra Ovestorrione e Monmurg.

Quando gran parte del lavoro fu compiuta, il capitano dei cavalieri di Irongate si presentò al cospetto di Jian Destron e Rakehell Chert per fare rapporto sui contingenti inviati dalla città in appoggio all'Esercito Ribelle: più di duecento cavalieri e settecento falcionieri, spadieri e balestrieri, tutti volontari e professionisti.

«Suo Risoluto Onore – spiegò il capitano, riferendosi a Cobb Drag, il Grande Sindaco di Irongate – desidera che Sua Nobile Autorità sia consapevole di ciò: nessun cittadino di Irongate è stato strappato alla propria famiglia per partecipare alla guerra. Gli uomini che vedete con me sono tutti militari che praticano il mestiere delle armi a tempo pieno, e dal primo all'ultimo sono stati scelti tra coloro che si offrirono volontari per questa missione».

Lo Szek fu lieto di questa notizia, e fu altrettanto lieto di sapere che, oltre ai soldati, Cobb Drag aveva inviato anche ogni tipo di macchina d'assedio, per un totale di quattordici ordigni. Restava una semplice domanda: chi aveva chiesto i rinforzi alla città? Nessun emissario era stato inviato a Irongate nell'ultimo mese, e la risposta del sindaco era sempre stata ne-

gativa.

«Sono stato io» ammise Gybir Liadon, che era presente all'incontro. «Durante la fuga da Scant, ho dirottato il mio viaggio verso Irongate per sbrigare alcune questioni burocratiche in città. Dato che mi trovavo lì, ho pensato di chiedere udienza al sindaco, esponendo la grave situazione di Onnwal, ma anche la cattura di Kuranyie e l'intervento degli Headlander».

«E perché non siamo stati informati?», chiese lo Szek.

«Il tempo a mia disposizione in città non era sufficiente ad attendere la decisione di Suo Risoluto Onore, perciò non potevo essere sicuro dell'arrivo dei rinforzi. Una falsa speranza avrebbe causato più vittime di quante non ne siano state fatte oggi, Nobile Autorità». Gybir si inchinò di fronte a Jian Destron e i due capi militari, poi si voltò e uscì dal castello.

XIX – la marcia

Buonsole, il sesto mese dell'anno, era iniziato da due giorni, come due erano i giorni trascorsi dalla battaglia, quando a Zenitroch giunsero alcune unità di soldati – miliziani, per lo più – accompagnati da un cavaliere e uno gnomo, a loro volta seguiti da un grande carro; quando la carovana entrò nel castello, Rigel si accorse che si trattava di due personaggi di una certa importanza, e suppose che fossero, come poi ebbe modo di confermare, gli ultimi due agenti al servizio dello Szek, al pari di Grogan, Arvenalia e Cedras Anfrid.

Il cavaliere era una mezzelfa, Ninafer di Devarnish, famosa per essere un singolare paladino specializzato nel tiro in sella. Lo gnomo era invece Jaroo Abren Gwauntail, un mago alchimista abbastanza famoso in tutte le Flanaess orientali. Quando arrivarono, Rigel salutò garbatamente le due personalità chiamandole per nome; andò loro incontro in sella al suo cavallo Ginnal e si presentò come un paladino di Heironeous e guardia dello Szek, chiedendo maggiori informazioni su di loro ed esponendo gli avvenimenti degli ultimi giorni.

Almeno c'è lo gnomo, altrimenti qui sarebbe diventato un congresso di alti, pensò Taklinn vedendo la scena da lontano.

Quando il Brancaleone si fu allontanato dai due nuovi arrivati, questi iniziarono a dare istruzioni per scaricare il contenuto del carro: una catapulta proveniente da Nyrond, il regno alleato a Onnwal situato a nord, oltre la Baia di Relmor. Anche se per le esigue forze ribelli questa catapulta rappresentava un grande dono, paragonata all'esorbitante quantità di armi d'assedio fornite da Irongate appariva come un contingente piuttosto misero.

Mentre la catapulta veniva scaricata, Taklinn si avvicinò alla coppia, tentando un saluto garbato dapprima nei confronti di Ninafer. Nei due giorni dopo la battaglia Sid lo aveva convinto ad alzare un po' troppo il gomito, e la birra stava rendendo Taklinn molto strano.

«I miei saluti, signorina. Qual buon vento vi porta qui?».

«Vento di guerra, temo» rispose la mezzelfa. Forse era tipico di chi aveva in sé sangue elfico sembrare sempre giovani, perché la vecchiaia sembrava tenersi a distanza dal viso della paladina. Aveva i capelli neri e gli occhi azzurri, e vedendola si poteva capire subito che era una mezzelfa di seconda generazione, figlia di due mezzelfi.

«A me diverte la guerra – ammise Taklinn – finché non causa troppe vittime innocenti».

«Chi combatte in una guerra lo si può considerare innocente?» chiese Ninafer con aria da retore.

«Nessuno è innocente quando lascia la casa della madre» recitò il nano, pienamente convinto di quello che diceva. Ninafer, Jaroo e chiunque fosse stato sufficientemente vicino da

sentire quelle parole spalancarono gli occhi più di un gufo a mezzanotte, e aggrottarono poi le sopracciglia come neanche un barghest avrebbe saputo fare. La mezzelfa tentò comunque di rispondere.

«Sì… penso che… non sono una grande conoscitrice della filosofia nanica, ma…».

«Non puoi comprenderla, sei troppo alta» la zittì subito Taklinn.

«Va bene – rispose lei scocciata – continua a pensarla così. Se non ti dispiace, io vado a sistemare questa catapulta».

«In ogni caso mi presento, sono Taklinn Holderek».

«Io sono Ninafer di Devarnish».

«Siete una paladina?».

«Sì…». Ninafer era poco convinta della salute mentale di Taklinn.

«Nina la mezzelfa paladina!» esclamò il nano. Jaroo, alle sue spalle, scoppiò e si rotolò a terra per le risate, dal momento che gli gnomi erano famosi per la loro affinità agli scherzi. Ninafer, che pure possedeva il senso dell'umorismo, non trovò nulla di divertente in quell'esclamazione.

«Ribadisco di dover occuparmi di questa catapulta. Arrivederci, nano», e voltando le spalle tornò alla sua occupazione.

«Arrivederci, spilungona». *Troppo alta per i miei gusti*, pensò poi il nano.

Cercando una conversazione che fosse più alla propria altezza, nel senso fisico dell'espressione, il difensore nanico si rivolse a Jaroo, tentando un dialogo più amichevole.

«Salute, gnomo! Sono Taklinn Holderek, e voi siete Jaroo Abren Gwauntail, vero?».

«Solo tre dei miei sette nomi, naturalmente» rispose l'alchimista.

«Capisco… in verità avrei anch'io un nominativo più lungo, però preferisco girare come semplice *Taklinn Holderek*: nome e clan».

«Non sapevo che i nani avessero più di nome proprio e nome del clan» disse Gwauntail.

«Talvolta si usa per definire alcune discendenze o abilità; magari da piccolo mi avevano dato alcuni soprannomi che venivano aggiunti al mio nome – o appena nato, magari».

«Tipo *Nasosporco*, o qualcosa così?» sghignazzò Jaroo, accompagnato nelle risate da Sid, che poco lontano seguiva il discorso.

«…no, non si può dire» disse Taklinn arrossendo.

«Perché non si può dire?», incalzò Jaroo.

«Tralasciamo».

«Evidentemente devono essere stati dei soprannomi piuttosto disonorevoli».

«No, no…».

«Allora perché li vuoi tralasciare? Perché nasconderli se sono onorevoli? Perché lo sono, dato che non sono disonorevoli».

«È troppo lungo». Taklinn iniziava a scaldarsi.

«Perché? – obiettò lo gnomo – Se lo vuoi sapere, il mio nome completo è Jaroo Miep Hamarka Lakajam Abren Brillagemma Gwauntail. Dove sia il problema proprio non lo comprendo».

Lì vicino, Sid era piegato in due dalle risate, mentre Taklinn iniziò a irritarsi, a tal punto che Jaroo dovette correre ai ripari e chiedere scusa al nano.

Quando Holderek si fu tranquillizzato, e Sid riuscì a liberarsi dalle risate e a formulare

un pensiero coerente, chiese a Jaroo se sapeva spiegargli le qualità dei due liquidi che aveva trovato nella cripta del tesoro di Kuranyie.

«Questa è *bile di drago*. Se la tocchi, la spalmi o semplicemente la getti, chi ne viene colpito subisce un raggrinzimento immediato delle sue carni che può portarlo fino alla morte. Quest'altro è un *estratto di loto nero*: ha effetti simili a quelli della *bile di drago*, e sebbene sia più lento ad agire è molto più potente. Credo che il suo valore oscilli tra le quattro e le cinquemila monete d'oro, ma a essere sincero non credo che potrai metterti a venderlo da una bancarella al mercato».

Sid comprese appieno l'eufemismo, quindi si congedò dall'alchimista e sparì in chissà quale luogo del castello a compiere qualche furtarello, giusto per tenersi allenato.

«Perché vi portate dietro quel ladro?» chiese Ninafer a Gybir. Il negromante, che stava osservando un cadavere ancora da seppellire, rispose con quattro o cinque parole miste tra Draconico, Sottocomune e Lingua dei Morti. Ninafer aggrottò nuovamente le sopracciglia, in attesa che Gybir rispondesse coerentemente.

«A dire il vero non lo so. Ci segue da quando l'abbiamo trovato sul massiccio delle Joten. Formalmente è lo scudiero del Brancaleone, ma in credo che abbia auto-stipulato con noi un debito di vita per averlo salvato da un drago, o qualcosa del genere».

«Siete stati sulle Joten? E come siete arrivati fin qui?».

«In nave. Tuttavia ritengo che sia un racconto eccessivamente lungo, e non mi sembra questo il luogo adatto». Ninafer annuì, e rimandò la conversazione a un altro momento.

Poiché Ninafer e Jaroo si erano già presentati a metà dei raminghi, lo Szek non dovette spendere troppe parole per nessuno dei due gruppi, ed ebbe così più tempo da dedicare alla riorganizzazione dell'esercito. Degli Headlander ancora non c'era traccia, ma il lavoro non mancava.

Rigel e Gybir si recarono verso la sera del secondo giorno di Buonsole nelle stanze di Rakehell Chert per discutere alcuni punti importanti della guerra; nei due giorni passati non avevano avuto tempo di parlare, ma c'erano questioni riguardanti la battaglia da poco vita che il generale desiderava analizzare con i due raminghi.

«Inizio col dirvi che mi ha stupito l'arrivo dei rinforzi da Irongate» annunciò il generale. «Non potevamo immaginare che sarebbero arrivati tanto velocemente, e a essere sincero non riesco a capire come abbiate fatto a convincerli».

Gybir non era fatto per l'eccessivo orgoglio che spesso meritava, ma si limitò a rispondere basandosi sui fatti che riteneva concreti.

«Si tratta di una naturale caratteristica di noi mezzelfi essere dei buoni diplomatici. Inoltre da quanto aveva detto il Cancelliere Morrog era facile intuire che la Fratellanza avrebbe attaccato molto presto con nuove e più numerose truppe, cosa che avrebbe sicuramente danneggiato anche Irongate; in effetti convincere il Grande Sindaco non è stato più difficile che ottenere l'aiuto degli Headlander, sostenendo di aver catturato Kuranyie».

«A tal proposito – intervenne Rigel – silente ella resta anche poscia la disfatta dalle armate sue?». Il generale annuì tristemente.

«Parlando d'altro – aggiunse Gybir – ora che le vostre forze sono aumentate di numero,

pensate di poter fronteggiare la Fratellanza Scarlatta?».

«Non solo: con le informazioni che Neanne ci ha fornito su Scant e le macchine d'assedio di Irongate potremo sperare di marciare verso la capitale tra pochi giorni». Il generale appariva visibilmente sollevato dopo l'arrivo dei rinforzi, e la sua fiducia nella vittoria lo aveva fatto ringiovanire.

«Se permettete, generale – disse infine Gybir – c'è un'ultima domanda che vorrei porle. Saprete meglio di me che per combattere in modo efficace un nemico è essenziale conoscerlo bene quanto conosciamo noi stessi, assumendo come postulato che ogni buon capo dovrebbe conoscere molto bene sé stesso. Quello che voglio sapere è l'identità del generale nemico, qualora fosse a voi nota; la creatura che abbiamo incontrato sul campo di battaglia era una potente mezza-immonda, una *cambion*, e questo lega necessariamente la Fratellanza Scarlatta a un potente principe demoniaco o a un arcidiavolo».

Rigel stette in silenzio, e per alcuni istanti anche Rakehell Chert non disse nulla; sembrava imbarazzato per la domanda, ma infine decide di rispondere allo stregone nel modo che riteneva più corretto.

«Io mi occupo di combattimento, tattiche e strategia; quali che siano le reali motivazioni della Fratellanza a me restano poco chiare, e in tutta sincerità destano poco la mia curiosità. Temo, signor Liadon, che la sua domanda si stia sbilanciando un po' troppo verso la politica o la religione, entrambi campi in cui io sono meno esperto di altri. Forse dovreste parlarne con Sua Nobile Autorità, se avrà il tempo di ricevervi, oppure con un sacerdote».

«Immaginavo che mi avreste dato questa risposta, Vostro Onore, ma vi prego di tenere conto delle mie parole quando svolgerete un consiglio di guerra con i capitani alleati. Un mezzo-immondo a capo di un esercito può essere molto più pericoloso di quanto un mortale possa immaginare, perché i soldati temono più i poteri punitivi del loro capo che la morte in battaglia».

Rakehell Chert ringraziò Gybir e Rigel per la visita, e i due compagni si allontanarono dal forte per raggiungere i resti della locanda, semidistrutta dalla precedente battaglia.

«Dove si recò, a vostro avviso, l'elfico druido?» chiese a Gybir il paladino mentre scendevano la collina. «Molto trascorse dacché lo vidi».

«Credo che si trovi ad alcune ore di cammino da qui, verso il bosco: tutte queste battaglie devono avergli fatto perdere il contatto con la natura. Se lo desiderate, andrò a cercarlo».

«Ve ne sarei grato, stregone. Non è mio desiderio ch'egli, permanendo in solitudine nella macchia, cada in cattività del nemico facendosi estorcere informazioni circa gl'intenti nostri».

«Non vi preoccupate di questo, ser. Barandraug si muove nel bosco meglio di chiunque altro quando è solo, ma sarà comunque meglio controllare che non venga meno al suo giuramento: è molto propenso ad allontanarsi dai suoi doveri».

«Inoltre, ei detien la chiave, e ciò è per noi d'importanza massima».

La mattina seguente Gybir si era già messo in cammino diretto ai boschi che si adagiavano ai piedi delle Headland, e sebbene il mezzelfo non fosse esperto di foreste, fu subito trovato da Barandraug.

«Immagino che vi siate chiesti che fine avevo fatto, mezzoumano» salutò l'elfo dal ramo

di un albero.

«Sei uno di noi. Vedila come vuoi, Barandraug, ma teniamo a te più di quanto possa sembrare. Del resto siamo la compagnia di raminghi più strana di cui abbia sentito parlare, ed è comprensibile che non si possa andare sempre d'accordo come in un plotone di volontari».

«Sei un po' troppo sdolcinato per essere un negromante, ma non posso dire che tu non abbia ragione. Allora, che cosa vuoi?».

«Tra qualche giorno arriveranno i rinforzi di Prosakil, e a quel punto credo che partiremo».

«Per dove? Abbiamo già la chiave».

«Rakehell Chert vuole muovere battaglia contro Scant prima che si possano riprendere».

«E noi dobbiamo andare con loro?».

«L'hai accettata la nomina a cavaliere. Adesso devi mantenere gli accordi presi».

«Non so perché lo penso, ma sento che hai ragione. In fin dei conti adesso Onnwal è un po' anche la mia terra, e non mi dispiacerebbe scacciare quei bracconieri da qui. Ho visto cose orribili fatte da loro qui nel bosco». Barandraug scese agilmente dall'albero, e subito dopo il suo lupo comparve dal sottobosco. Era cresciuto, e sembrava sempre più minaccioso, anche se Gybir sapeva che con gli amici era innocuo.

«Penso che quell'anello ti stia influenzando un po' i pensieri, amico mio» osservò Gybir, riferendosi allo strano artefatto di olivina che il druido teneva nella borsa. Come suggerito da Rigel, Barandraug non lo aveva mai indossato, però fu naturale la sua osservazione nei confronti di Sid.

«L'halfling invece sembra molto diverso da alcuni giorni» disse il druido.

«È vero. È divenuto più forte, e quel soffio di energia di cui vi ho parlato non lascia dubbi: si tratta di anelli che in qualche modo ci mettono in comune con il mondo dei draghi, e l'anello di Sid potrebbe essere legato a un drago blu. Temo solo che questa comunione possa influenzare anche lo spirito, ma per ora Sid non ha dimostrato segni di malvagità. Lo terrò d'occhio, comunque».

«Sono d'accordo. Se però dobbiamo combattere, e finora non si sono presentati effetti collaterali, pensi che se indossassi anch'io l'anello potrei ottenere gli stessi poteri di Sid?».

«Non lo escludo, ma ti prego di fare attenzione, e di toglierlo subito dopo aver combattuto la nostra battaglia». Barandraug non se lo fece ripetere, e subito infilò l'anello verde al dito.

Le sue pupille si restrinsero affusolandosi, e la magia della foresta penetrò a fondo nei sensi del druido, ma per il resto non vi fu alcun cambiamento immediato.

Era trascorsa quasi una settimana dalla battaglia di Zenitroch quando arrivarono al forte i rinforzi Headlander. I soldati non erano molti in realtà, ma ciò di cui difettavano in numero lo compensavano con la qualità: tra le fila del contingente c'erano parecchi combattenti gnomi, addestrati sia nel corpo a corpo sia nel combattimento a distanza, e ancor più numerosi erano i guerrieri nanici, accompagnati dai possenti e temibili difensori nanici di Prosakil. In totale, erano poco più di cinquecento soldati.

«Alla buonora!» esclamò Barandraug quando li vide arrivare.

«Le mie scuse, elfo – disse il capitano nanico alla testa del plotone – ma non disponiamo, come te, della possibilità di svolazzare per le terre a cavallo di un ippogrifo, perciò abbiamo bisogno di un po' più di tempo per spostarci. Comunque abbiamo ricevuto il messaggio e ci siamo mossi il più presto possibile».

Il druido accettò la critica e si fece da parte, lasciando che i comandanti inviati dagli Headlander fossero ricevuti dallo Szek assieme al capitano di Irongate.

Sentendo la descrizione dell'esercito nemico, i nani, gli gnomi e i pochi umani delle Headland presenti furono sbalorditi dall'entità delle forze di Scant.

«Arieti? Torri d'assedio? La guarnigione di Scant non ha mai posseduto queste macchine, per non parlare del numero di soldati!» protestò un nano.

«Per questo – disse Rakehell Chert – siamo convinti che la città abbia da poco ricevuto dei rinforzi dalla Signoria delle Isole e dai territori natii della Fratellanza Scarlatta, come ci era stato preannunciato da questi avventurieri», indicando Rigel e compagni, che partecipavano all'assemblea. «Forse già li conoscete, e per la loro lealtà e il loro coraggio essi sono ora membri della Guardia dello Szek».

«L'arrivo di rinforzi spiegherebbe anche l'arrivo di un nuovo generale, più aggressivo e intraprendente di Kuranyie e dei suoi sottoposti» disse Jian Destron.

«Da quello che abbiamo visto, si tratta di una cambion, perciò dovrete prestare la massima attenzione quando valuterete le possibili tattiche del nemico» spiegò Gybir.

«Dunque – parlò nuovamente lo Szek – è tempo di agire: probabilmente l'esercito di Scant ha raggiunto solo oggi la città, e non dobbiamo dar loro il tempo per potersi riorganizzare, né di predisporre efficaci difese. Se a tutti voi capitani sta bene, partiremo domani all'alba».

«I nostri soldati hanno marciato fin qui – disse il capitano degli Headlander – perciò possono marciare fino a Scant senza problemi».

«Noi siamo qui per combattere – disse invece il capitano di Irongate – non per oziare. Vi seguiremo, Nobile Autorità».

Così fu, perché la mattina seguente l'intento esercito, fatta eccezione per una piccola guarnigione lasciata a Zenitroch per ricostruirla e vegliare su Kuranyie, si mise in cammino con una marcia forzata che, in una settimana esatta, li condusse davanti alle mura dell'usurpata capitale di Onnwal.

Mentre veniva predisposto l'assedio, la compagnia di Gybir, Barandraug e gli altri fu chiamata nella tenda del generale Rakehell Chert.

«Come ho già spiegato agli altri capitani, Scant è una città di mare, e buona parte della flotta che ha portato qui i soldati è ancora ormeggiata nel porto. Capite bene che sarebbe impossibile prendere la città per fame, dal momento che non possediamo le navi necessarie ad un blocco navale. Inoltre, c'è il rischio che quelli usino le navi per sbarcare da qualche parte e prenderci alle spalle, o addirittura per far arrivare dei rinforzi. Questo è il motivo per cui intendo assalire le mura il prima possibile. Anche domani, se i soldati saranno pronti. Quando avverrà l'assalto, voglio che voi dapprima difendiate le nostre armi d'assedio, per evitare di subire lo stesso tipo di sabotaggio che alcuni di voi hanno messo in atto a Zenitroch. In secondo luogo, dovrete utilizzare le vostre singolari capacità per neutralizzare le armi di difesa nemiche posizionate su mura e torri. Infine, dovrete aiutarci ad aprire la strada una volta abbattute le porte o aver fatto breccia nelle mura. È fondamentale prendere il controllo del Palazzo del Cancelliere, del castello, della Torre dello Szek e delle tempio di Fharlanghn. Infine, se conoscete un punto di debolezza nelle mura o un passaggio per entrare più facilmente in città di cui non avete ancora parlato, vi prego di informarmi adesso».

«In effetti – ammise Barandraug – per entrare la prima volta siamo passati per le fogne, attraverso un'entrata situata sul fiume. Se non l'hanno ancora sigillata, qualcuno potrebbe entrare da lì».

«Possiamo attaccare di notte – meditò Sid, con un tono sorprendentemente calmo, ma al contempo losco – quando meno se l'aspettano, in modo tale che il loro sterminio sarà completo e devastante». L'halfling si concesse una sottile e sorda risata compiaciuta.

Tutti lo guardarono con aria sgomenta. Durante la marcia da Zenitroch a Scant, i raminghi avevano notato un lieve cambiamento nella personalità di Sid, molto più pacato, meditabondo e ordinato; i suoi occhi tradivano però una vena di oscurità che si stava insinuando nel suo animo. In quel momento, Gybir non aveva tempo per occuparsi della psicologia degli halfling, così si curò solo di obiettare.

«Tieni conto che con l'oscurità che sta calando in questi giorni, più della metà dei soldati non saprebbe distinguere un pioppo dal proprio compagno e un pino da un soldato nemico. Celene è buia da due mesi, e anche la Luna sta calando sempre più, per non parlare delle nuvole in arrivo dal mare. No, non credo che questi soldati sarebbero in grado di assaltare le mura di notte».

«Ritengo tuttavia una necessità tangibile la proposta di una potenziale resa agli avversari nostri».

«Dubito, Brancaleone – commentò il generale – che la Fratellanza Scarlatta sia tanto poco orgogliosa da consegnare la città senza combattere».

«E sia!» tuonò Taklinn, con l'urgorsh stretto in pugno. «Domani assalteremo quelle mura!».

La mattina seguente il cielo era grigio, scendeva una fitta pioggia estiva e tutti si erano svegliati afflitti da reumatismi, causati dai freddi e umidi giacigli su cui avevano dormito.

Dopo aver mangiato, Rigel indossò l'armatura, prese con sé Alastella e si recò sotto le mura in sella al suo cavallo, Ginnal. Cavalcò da solo fino alla porta principale di Scant e si fermò poco sotto le mura, da cui numerose guardie lo tenevano sotto tiro con le balestre e alcuni capitani stavano pronti ad ascoltare le sue condizioni.

Rivolgendosi verso le mura della città, dinnanzi alle porte principali, Rigel il Brancaleone, chierico di Heironeous, paladino di giustizia e cavaliere della Guardia dello Szek, parlò: «Che questo mezzo-immondo si faccia avanti; giustizia sia fatta su di lui. Siamo qui per rivendicare il trono del legittimo Szek di Scant».

Trascorse un tempo che al paladino sembrò infinito, finché le porte non si aprirono facendo passare il messaggero che era venuto a trattare con Rigel, il quale era ormai fradicio per la pesante pioggia; invece del mezzo-immondo si mostrò Charir Vith, il mezzo-drago rosso già incontrato ai piedi delle Headland prima della battaglia di Zenitroch. Rigel non si perse d'animo e intimò il suo nemico alla resa.

«Già saggiaste la nostra virtù in più scontri, e sempre riuscimmo vincitori in opposizione ai pronostici. Ora che le moltitudini al nostro seguito sono maggiorate, in nome di Heironeous l'Invincibile esorto voi e li duci vostri a consegnare esenti da ostilità la città tutta, nel nobile intento di evitare inutili morti. Voi siete come me un nobile, e a entrambi faccio augurio affinché le mie parole vengano recepite con saggezza».

«La città è grande – rispose Charir Vith – e i vostri uomini sono dei contadini armati di forche. I nostri soldati sono in maggior parte professionisti, addestrati alle armi sin dalla tenera età. Perciò, anche se riusciste ad aprire una breccia nelle nostre mura, cosa che ritengo assai improbabile vista la vostra inesperienza negli assedi, dovrete vedervela con le nostre lame in mezzo alle strade, probabilmente facendovi strada tra i vostri stessi cittadini».

Rigel capì che si trattava di un «no» deciso, come aveva previsto Rakehell Chert, perciò

girò il cavallo e ritornò al campo. Di lì a poco sarebbe iniziata la battaglia.

XX – la tempesta

Il cielo sopra Scant si faceva più grigio di ora in ora. I soldati di Onnwal e i loro alleati erano pronti all'attacco, ma i genieri d'assedio ritenevano che le condizioni meteorologiche non fossero adatte per utilizzare le catapulte, e dissero di voler aspettare una giornata di bel tempo. Suo Onore, Rakehell Chert, come pure Taklinn e molti dei soldati più intrepidi non era d'accordo, poiché sperava di entrare in città il giorno stesso.

Con il passare delle ore il tempo peggiorò ulteriormente, e in breve tempo si scatenò una violenta tempesta, con vento di bufera che soffiava dal mare in faccia agli assedianti. La temperatura precipitò drasticamente, la visibilità fu ridotta a pochi metri a causa della pioggia e della grandine, mentre le raffiche di vento non solo impedivano qualsiasi tiro di freccia o di proiettile da assedio, ma erano talmente intense da trascinare via piccole creature come gnomi e halfling, mentre nani ed umani a stento si reggevano in piedi. Parecchie tende furono sollevate dal suolo e trascinate dal vento verso l'entroterra, mentre le torri d'assedio venivano abbattute dalle sferzate turbinanti della bufera che rovesciava le massicce colonne di legno senza il benché minimo sforzo; tra gli assedianti, privi di un qualsiasi tipo di riparo solido, le vittime non furono poche. In mezzo al putiferio del temporale, tra i fulmini che squarciavano gli alberi come immense mannaie di fuoco, a Rigel giunse l'illuminazione. Egli subito si recò al cospetto di Rakehell Chert, noncurante del fatto che questi fosse impegnato a contrastare il generale disordine.

«È dovere nostro assaltare l'urbe in codesto frangente!» gridò, per superare l'ululato del vento. Il generale, che in quel momento era già partito con il presupposto di ignorare qualunque cosa Rigel avesse da dire, si voltò per guardarlo, come incredulo.

«Nemmeno il più orgoglioso e scelerato condottiero – continuò Rigel – abbandonerebbe tutti i militi suoi tra i merli murari, durante sì impetuoso fortunale. La guardia di essi è ridotta, e se movessimo un ariete fin alle porte essi non ci vedrebbero giungere fintanto che per essi non sarà troppo tardi. Se siamo celeri, faremo ingresso nella città prim'ancora che essi escano dai rifugi».

«E l'entrata dal fiume? Se ciò che dite è vero, possiamo sorprenderli ulteriormente con una manovra a tenaglia, attaccando da nord e da ovest».

«Ciò non è possibile, Vostro Onore, giacché in breve le cloache saranno allagate d'acqua».

Rakehell Chert tacque per alcuni secondi, poi accettò l'idea di Rigel: gli ordinò di radunare i capitani e di dire ai soldati di prepararsi. Era un piano troppo folle per essere prevedibile, e forse proprio per questo avrebbe funzionato.

Prima dell'attacco Rigel chiamò a sé l'attenzione dei soldati, e parlò loro nel modo più chiaro possibile, spiegando come avrebbe avuto luogo l'attacco e incitando i soldati a non avere paura. Gli dèi avevano mandato una tempesta sul campo di battaglia non per ostacolare la giustizia e la libertà, ma per favorirla: con il mare in burrasca le navi nemiche non sarebbero potute salpare, e nessun avversario avrebbe quindi lasciato impunito la capitale. La Fratellanza Scarlatta era spaventata per il numero di nemici che si era improvvisamente trovata a dover fronteggiare, e nemmeno la cambion che guidava l'esercito di Scant poteva aspettarsi che i ribelli avrebbero attaccato proprio nel pieno della tempesta. Marciando serrati e rimanendo tutti in contatto visivo con i compagni, i soldati di Onnwal avrebbero approfittato della confusione del nemico e li avrebbero braccati fino all'ultimo uomo. La libertà del loro stato era a poche centinaia di passi da loro, oltre le pesanti porte di Scant.

Se il sole non fosse stato oscurato, sarebbe già stato segnato il passaggio dalla mattina al pomeriggio quando l'ariete si mosse verso le mura. Avanzando nel fango, fradici e infreddoliti, alcuni miliziani guidati da Taklinn e Grogan stavano spingendo l'ariete. Rigel aveva ragione: le poche vedette rimaste sulle mura avvistarono l'ariete quando questo aveva già raggiunto le porte di Scant, e il maltempo rallentò ulteriormente la già tardiva risposta dei difensori; quando le truppe della giunsero al barbacane, l'ariete stava già battendo contro il solido legno delle porte.

Dopo alcuni colpi la porta cedette, e chi portava l'ariete si trovò di fronte un muro di falcionieri pronti a combattere. Probabilmente era l'unica unità pronta della città, ed era necessario agire affinché continuasse a esserla; il modo migliore sarebbe stato caricare i nemici con la cavalleria pesante, ma essendo i difensori armati di falcioni, l'attacco si sarebbe rivelato essere un puro e semplice suicidio; perciò, mentre veniva spostato l'ariete, Barandraug si pose al centro della porta, solo di fronte a quasi cento falcionieri. Dopo aver sentito ciò che Sid aveva fatto fuori dalle mura di Zenitroch la notte prima della battaglia, Barandraug aveva indossato l'anello di olivina e sperimentato una capacità simile: era in grado di soffiare un cono di liquido acido simile a quello di un drago verde. Fu questo che Barandraug fece ai falcionieri della Fratellanza Scarlatta, investendo almeno un terzo di loro, dei quali buona parte morirono sul momento e i restanti si ritrovarono menomati da terribili ustioni. Tutti i cavalieri della Guardia dello Szek, assieme allo stesso Jian Destron in testa alla formazione, affiancato da Rakehell Chert e Rigel il Brancaleone più quaranta cavalieri di Onnwal e Irongate, squarciarono la linea di falcionieri oltre la porta e aprendo la strada agli spadieri pesanti che si riversarono in città; storditi dalla tempesta ma carichi di coraggio, impetuosi per l'assalto alle mura riuscito fin troppo facilmente, i guerrieri della ribellione marciarono senza timore verso la vittoria.

Taklinn, Gybir, Sid e Barandraug si fecero largo tra la mischia di soldati nemici che stavano uscendo dalle caserme e raggiunsero Rigel in una delle strade principali di Scant. Le forze assedianti si erano distribuite ordinatamente nei quartieri della capitale, affrontando con coraggio le truppe nemiche disorientate. Arvenalia aveva portato con sé una sfera di cristallo con la quale osservava la battaglia dalle retrovie, e inviava messaggi magici a Rigel e allo Szek sulla situazione del loro esercito e delle retrovie; i capitani stavano svolgendo un ottimo lavo-

ro, perché il maltempo impediva di utilizzare i corni e gli stendardi per comunicare tra unità dello stesso esercito, e quindi i singoli plotoni dovevano avanzare da soli, senza conoscere le mosse dei nemici e degli alleati più lontani. Numerosi gnomi si erano offerti come staffette per portare gli ordini attraverso le barricate e gli edifici evitando le strade principali, dove gli scontri erano più intensi e le raffiche di vento più intense.

La maggior parte delle forze attaccanti sembrava quindi muoversi bene tra le strade della città, ma il principale nucleo di resistenza si trovava nel centro più intimo di Scant, dove sorgevano il castello e il Palazzo del Cancelliere. Lì aveva sede il comando militare della capitale da quando, otto anni prima, l'occupazione di Onnwal aveva avuto inizio; i generali nemici si trovavano asserragliati nei due edifici, e molte truppe scelte difendevano la zona impedendo alle unità di unirsi in un singolo blocco, rallentando così la loro avanzata. La cambion e i suoi sottoposti probabilmente non vedevano la vittoria come certa, ma anche in quel caso erano convinti che un nemico troppo forte si potesse affrontare affaticandolo e disorientandolo. Il castello era facilmente difendibile in un ambiente urbano, e dentro le mura i soldati erano più protetti dei loro avversari in strada; la grandine batteva forte anche su chi portava l'elmo di metallo, e la pioggia fredda inzuppava i vestiti dei soldati congelando le loro membra, e poiché già avanzava l'estate erano in pochi quelli che disponevano di mantelli pesanti. Se la resistenza del castello centrale avesse avuto successo, i gruppi di attaccanti sparsi per la città non avrebbero potuto comunicare tra loro in modo efficiente, e senza la possibilità di unirsi sarebbe stato quasi impossibile coordinare un assalto efficiente.

I difensori non avevano però calcolato la presenza dei nani, molto più resistenti al freddo e alla fatica, che con le loro formazioni inattaccabili marciarono da ovest verso il castello senza timore dei nemici, e degli gnomi, che sgattaiolando tra le finestre e i cortili degli edifici riuscirono a organizzare comunque l'assalto al centro della città.

Il palazzo sorgeva poco lontano dalla torre dello Szek, e fu il primo dei due asserragliamenti a cedere, poiché dotato di grandi finestre e porticati che non lo rendevano affatto idoneo nel resistere a un assedio. Alcuni dei governanti che avevano preso il posto di Morrog e Kuranyie si erano rifugiati lì, e furono immediatamente catturati dai soldati di Onnwal. Restò così il castello della guarnigione, dove alcuni soldati in fuga si ritirarono prima che il cancello venisse chiuso. Si trattava di una piccola fortezza, non molto più piccola del forte interno di Zenitroch. Mentre i soldati si apprestavano a combattere i nemici in strada e a occupare il palazzo, arrancando attraverso il vento e la grandine i cinque avventurieri, il lupo e i tre non morti al servizio di Gybir raggiunsero la saracinesca di ferro che chiudeva l'accesso al cortile. Taklinn appoggiò a terra urgrosh e scudo, afferrò le sbarre più basse della grata e con uno sforzo non indifferente sollevò letteralmente il cancello, alzando la saracinesca quanto bastava perché i suoi compagni ci passassero sotto senza dover strisciare, dal momento che con la tempesta che infuriava nel cielo sarebbe stato impossibile scalare le mura o volarci sopra.

Il primo a entrare fu Barandraug, che vide di fronte a sé un gruppo di spadieri in armatura pesante disposti attorno al cancello con le armi sguainate. Dietro alla formazione di soldati era facile vedere Charir Vith in compagnia della mezza-immonda e di alcuni combattenti speciali che avevano accompagnato la guardia nera nella sua incursione nel bosco. Quando Gybir, entrando rapidamente nel cortile, vide Soveliss, ebbe uno strano fremito, una sensazione che sapeva di aver già provato, ma che non ricordava quando; cancellò subito dalla sua mente qualsiasi pensiero e si preparò allo scontro.

Senza curarsi delle spade sguainate di fronte a sé, Barandraug lasciò che i suoi compagni lo precedessero nel combattimento, mentre egli estendeva le proprie sensazioni verso le nubi, cercando di entrare in contatto con potenza distruttrice dei fulmini che percorrevano il cielo tempestoso. I quattro raminghi sguainarono le spade e si lanciarono con valore verso la schiera di soldati della Fratellanza Scarlatta; questi accettarono l'invito e si avvicinarono correndo verso gli intrusi, ma un nuovo soffio fulminante di Sid sterminò tutti i nemici in un solo colpo.

Soveliss, la mezzelfa, decise allora di attaccare Sid da lontano, puntando verso di lui il braccio destro e stringendo il pugno come per strangolarlo; l'halfling percepì la sensazione di quest'incantesimo come se si trovasse stretto da una mano gigantesca, che al contempo pervadeva il suo corpo di fulmini. Fu allora che altri soldati si avvicinarono gridando verso l'halfling per vendicare i compagni, ma Alastella e la katana del mezzelfo si opposero a quella carica selvaggia e respinsero i nemici. Barandraug, con gli occhi che risplendevano del potere dei fulmini, alzò le mani al cielo e scagliò un primo fulmine Soveliss, che fu gettata a terra lasciando la stretta su Sid.

I servitori di Charir Vith si lanciarono allora contro i raminghi, ma Emerwen e i due scheletri tennero lontani i combattenti meno pericolosi lasciando le sfide più ardue a Rigel e Taklinn. Gybir agitava con grazia la sua katana e alternava ai fendenti raggi di energia che atterravano i suoi nemici con inarrestabile potenza. A quel punto si fece avanti la cambion, armata di mazzafrusto e protetta da una pesante armatura di metallo.

«Penso che sia venuto il momento di terminare qui l'incontro», disse la cambion.

«Lo farò quando la mia sete di sangue verrà estinta con i corpi dei tuoi compagni» ribatté Sid, più euforico che mai.

La generalessa ingaggiò presto Rigel e in un primo momento lo spinse indietro, colpendo con una furia magica imprevedibile ed entropica, tanto che per un momento al paladino sembrò di essere colto da terribili allucinazioni e credeva di vedere le armi della creatura bruciare del fuoco dell'Ade. Taklinn tentò di venire in soccorso del suo alleato, ma Charir Vith e il mezzo-nano, il derro che già aveva combattuto contro Taklinn, si fecero avanti e bloccarono il difensore delle Headland.

«He he, ti ricordi di me, vero nano?» esultò il derro sghignazzando con la bava che gli colava dalla bocca per l'eccitazione. «Questa volta Hodd il Curioso ti ucciderà, perché non puoi scappare e non c'è nessuno che ti salverà, he he», ma dopo un attimo il mezzo-nano fu investito da un fulmine invocato dal druido; il suo lupo saltava qua e là atterrando i nemici che giungevano dalla guarnigione, finché la cambion non evocò un segugio infernale, un orribile cane dei Piani Inferiori ricoperto di fiamme che si gettò feroce contro il lupo silvano. Le due bestie combatterono con furia, ma le dimensioni del lupo erano superiori, e in poco tempo avrebbe sicuramente vinto sul mostro.

Gybir e Sid erano invece circondati da alcuni soldati scelti della guardia nera, tra cui Soveliss, di nuovo in piedi, e i due che combattevano senza armatura: una velata e a mani nude, l'altro armato di stocco e agile quanto una lepre. Gybir aprì allora il palmo della mano verso terra e recitò una formula in lingua Moilian: dopo pochi istanti mezza dozzina di soldati morti si alzarono da terra come zombi, e con le loro armi affilate ancora tra le mani aggredirono assieme a Emerwen e i due scheletri tutti i nemici che il loro padrone indicava.

La forza distruttrice dei non morti eliminò subito gli avversari del negromante e del ladro, e Soveliss fu costretta alla ritirata verso uno dei due edifici della fortezza. Per impedire la fuga di Soveliss, Gybir Liadon scagliò una *lancia spettrale* contro la propria avversaria, per poi deviare il fascio di energia negativa sul mezzo-drago e quindi, sempre più debole, contro la mezza-immonda. Soveliss cadde a terra prossima alla morte, e Charir Vith perse la concentra-

zione abbassando la difesa contro Taklinn. La cambion, invece, respinse con il solo scudo l'incantesimo di Gybir, ma fu repentinamente folgorata da un altro fulmine lanciato da Barandraug.

Liberatosi della sua avversaria, Rigel tentò di far cadere una maledizione divina sulla guardia nera, ma la sola forza di volontà del mezzo-drago fu sufficiente a respingere l'incantesimo. Taklinn, più fiducioso nella forza che nella magia, riuscì invece a ferire Charir Vith con il suo urgorsh, affondando poi l'arma nel corpo del derro.

La mezza-immonda arretrò anch'essa verso il maschio del castello, e utilizzò un incantesimo per ristorare il corpo di Soveliss e riportarla a uno stato di coscienza; non lo fece per pietà, ma perché i suoi nemici avessero un nemico più debole che rallentasse il loro inseguimento; scomparsa la cambion, anche il mastino infernale si dileguò, lasciando libero il lupo. La mezzelfa riprese a zoppicare verso la via di fuga; Gybir tentò di inseguire ugualmente la generalessa, ma non entrò nel mastio, poiché da solo rischiava di trovarsi in inferiorità, e decise quindi di impedire a Soveliss e al mezzo-drago di entrare a loro volta – anche se aveva dei grossi dubbi sulla possibilità di fermare una guardia nera. Sid si avvicinò lateralmente al mezzo-drago, rimasto praticamente solo se non si contava Soveliss, la cui unica intenzione in quel momento era scappare; l'halfling tentò di colpirlo di sorpresa, ma la guardia nera, seppur ferita, respinse l'attacco con il minimo sforzo. Adirato, il mezzo-drago fece un passo indietro e investì con una fiammata l'halfling e il nano; Sid riuscì però a schivare il fuoco, rimettendoci solo l'orlo del mantello, mentre Taklinn, più lento, si riparò dietro allo scudo torre, senza però uscirne privo di ustioni e scottature, che gli impedirono poi di colpire con successo il suo avversario. Già impegnato su due fronti, il mezzo-drago non fu in grado di gestire l'attacco di Rigel e della sua elegante Alastella. Il colpo non lo uccise, ma il successivo fulmine invocato dal druido ci andò vicino, rendendo l'avversario totalmente privo di coscienza; nella confusione creatasi attorno al generale draconico, i pochi combattenti rimasti si rifugiarono nel castello seguendo l'esempio della mezza-immonda, senza curarsi di soccorrere Soveliss.

La mezzelfa, rimasta veramente sola, attaccò Gybir in un disperato tentativo di mettersi in salvo, ma dopo alcuni incroci di spade, superando la difesa della cotta di maglia, il negromante colpì di taglio il ventre della propria avversaria, facendola cadere nuovamente a terra prossima a soccombere. Subito Sid, che sempre più in quei giorni dimostrava un'innaturale ferocia, si scagliò contro la mezzelfa indifesa per giustiziarla definitivamente, ma la sua piccola spada fu bloccata in tempo dalla punta della katana del negromante, il quale spinse poi a terra l'halfling intimandolo a non effettuare un secondo tentativo. Il piccolo ladro sgattaiolò via sconfitto.

Rimasti soli nella corte, mosso dai suoi doverosi sentimenti di virtù Rigel utilizzò una piccola parte del proprio potere per guarire alcune ferite del mezzo-drago morente; poi, assistito dal druido, provvide a stabilizzare le condizioni del prigioniero, per tenerlo aggrappato alla vita in modo da poterlo in seguito interrogare, se fosse stato necessario. Affinché, una volta ripresa coscienza, il mezzo-drago non tentasse di fuggire, Sid pose una verga inamovibile su ciascun avambraccio della guardia nera, premendoli contro il terreno, e lo stesso fece con le caviglie, legate assieme e bloccate dalla terza verga.

Gybir intanto si era avvicinato nuovamente a Soveliss; la mezzelfa era supina, sanguinante, con il respiro affannato e discontinuo. Il negromante fu colto nuovamente da quella strana sensazione, guardando gli occhi verdi della ragazza che imploravano pietà, colmi di sofferenza. Il negromante si chinò su di lei, le impose una mano sul ventre e fece ricorso a tutta la propria magia per trasferire parte delle ferite della guerriera su di sé; una ferita poco profonda si aprì sul ventre dello stregone, mentre quella di Soveliss si rimarginava: lei era ormai fuori pericolo. Il mezzelfo, esausto, si offrì quindi volontario per sorvegliare i due corpi dei pri-

gionieri, mentre il resto del gruppo esplorava il maschio assieme alla piccola schiera di non morti.

Una volta dentro l'edificio, Rigel si servì dei suoi crescenti poteri divini per ricercare aure malvagie ed epurare eventuali campi di invisibilità. Non vi era alcuna creatura nascosta, ma il paladino individuò comunque una flebile aura magica, una traccia lasciata dal passaggio della mezza-immonda, tuttavia essa e i suoi seguaci erano spariti, probabilmente rifugiati in uno spazio extradimensionale o addirittura su un altro piano. Per avere maggior chiarezza al riguardo, Rigel e gli altri uscirono nella corte per interrogare Charir Vith. Ricorrendo nuovamente alle proprie capacità da chierico e paladino, Rigel impose la mani sul prigioniero, il quale in poco tempo riprese coscienza. Taklinn gli fu subito addosso, con tutti i suoi centodieci chilogrammi di massa corporea e il mezzo quintale di armatura e scudo.

«Ti avevo detto che ci saremo rivisti – disse il nano – e che l'avresti pagata, la tua codardia». Charir Vith ridacchiò, ma Taklinn, poco disposto a scherzare, piantò l'estremità inferiore del proprio urgorsh nel piede sinistro del mezzo-drago, il quale emise un represso gemito di dolore.

Rigel iniziò subito a interrogare il suo prigioniero.

«Dove si recò la mezza-immonda? Essa entrò nel palazzo, ma vi è solo una flebile orma della sua maligna aura».

La guardia nera non rispose. Il paladino provò a ragionare ad alta voce, ipotizzando che si trattasse dello stesso trucco che Arvenalia aveva preparato prima della battaglia di Zenitroch, il quale consentiva, servendosi una corda, di creare uno spazio extradimensionale per ospitare alcune persone, proteggendole da attacchi e divinazioni esterne. Tuttavia c'era un tempo limitato per usufruire di questo rifugio, terminato il quale gli occupanti sarebbero usciti nel luogo da cui erano entrati.

«Dubito che Ashali sarebbe così poco risoluta da compiere una sciocchezza simile» commentò a bassa voce Charir Vith. Rigel utilizzò il potere di imporre la verità suoi interlocutori, come aveva fatto con il precedente capitano della theurgeme, e a cui aveva dovuto sottomettersi durante la loro prima udienza con lo Szek. Una volta assicurata la sincerità del mezzo-drago, Rigel lo esortò a ripetere la sua considerazione.

«Ciò che ho detto è vero. Ashali non correrebbe il rischio di rimanere qui» confermò la guardia nera.

«Ma chi esser sì detta Ashali?» chiese il paladino.

«L'immonda mezza-umana che tanto cercate», fu la sintetica risposta del prigioniero. Barandraug riprese subito la questione della fuga, ipotizzando che un demone, come poteva essere la succube già incontrata, avesse utilizzato la propria capacità di teletrasporto per allontanare da Scant Ashali e i suoi più stretti seguaci. Lo Stregone Necromante dell'Ordine della Salvezza Oscura ribatté che il teletrasporto era un potere individuale, e possedeva un raggio d'azione limitato; perciò, anche se avessero voluto fuggire al porto e da lì proseguire in nave, la tempesta li avrebbe bloccati.

«Perciò fecero utilizzo di un portale» esclamò Rigel, dopo aver consultato a mente i possibili trucchi e incantesimi utilizzabili.

«Qualcosa lo capiscono anche i servitori di Heironeous» disse Charir Vith con finto stupore.

«Percepire il nome del mio divino sulle vostre labbra è pari all'inghiottire fiele di drago. E tamen un portale richiede che dalla parte della Fratellanza Scarlatta vi sia un potentissimo incantatore. E quindi ove si recarono? Nel Piano delle Ombre, nell'Abisso, o tra gl'Inferi?». La guardia nera rispose di non saperlo, anche se gli Infiniti Strati dell'Abisso erano una meta molto probabile.

«Forse daremo loro inseguimento in alternativo frangente» concluse Rigel.

«Ma perché l'Abisso?» chiese Gybir. «Ciò significherebbe che questa Ashali sia figlia di

un demone. E ritorna il problema dei demoni nella Fratellanza Scarlatta».

«Voi non capirete mai la vera natura delle cose – ringhiò la guardia nera – se continuerete a guardarla dalla vostra astigmatica balconata. Non tutto è lineare; nemmeno le vostre gesta sono finalizzate agli intenti che dichiarate».

«Taci!» gridò Rigel, e dal quel momento il mezzo-drago non rispose più a nessuna domanda diretta.

«Bene – intervenne il druido – adesso cosa si fa?».

«Uccidiamolo» urlò l'halfling con il coltello magico già puntato alla squamosa gola del prigioniero, ma non andò oltre, aspettando il consenso dei propri compagni, e soprattutto di Gybir.

«No – obiettò Rigel – convertiamolo alla causa nostra».

«Convertirmi a voi? A… Heironeous? No, andrebbe contro la mia natura stessa», protestò Charir Vith; tuttavia Taklinn gli fece cambiare idea, minacciandolo esplicitamente di un'esecuzione immediata. Messo alle strette, Charir Vith dovette, pur di non subire il disonore di essere ucciso da un nano, scegliere il male minore, e cioè la conversione.

«Vedrete – lo rassicurò Rigel – l'Invincibile Heironeous accetta i pentiti quali voi, qualità della quale Hextor difetta».

«E la mezzelfa?» chiese Gybir.

«Ella segue il signor suo – disse Rigel – lo seguì nel male, lo seguirà anche nel bene».

Fu così che Rigel fece il suo primo passo in un'impresa che, nell'ottica di molti, appariva come un vero gesto eroico: convertire alla Chiesa del Bene un servitore di dèi immondi, un essere malvagio di nascita, il figlio di un drago rosso.

Alla fine della giornata Scant era caduta: tutti i soldati della Fratellanza Scarlatta e della Signoria della Isole erano stati fatti prigionieri o uccisi. Nessun occupante della città era riuscito a fuggire, a causa della tempesta che aveva reso qualunque tentativo di navigazione un'impresa fallita in partenza. Il maltempo, che a fine giornata si era finalmente attenuato a una pioggia leggera, aveva favorito Onnwal non solo per l'assalto, ma anche perché tutte le navi della Signoria delle Isole attraccate al porto divennero proprietà dell'esercito dello Szek.

Con il tramontare del sole si accesero innumerevoli fuochi per le strade della città, illuminate da una luce di vittoria e speranza: la speranza di un nuovo periodo di prosperità per il ricostruito stato di Onnwal. Per tutta la notte i soldati dello Szek e dei suoi alleati festeggiarono la conquista della capitale e la sconfitta degli invasori; si trattava della vittoria più significativa contro la Fratellanza Scarlatta da quando questa, nel 584° Anno Comune, era venuta allo scoperto rovesciando le monarchie di alcuni territori delle Flanaess meridionali.

Sua Nobile Autorità non fu felice tuttavia di apprendere che Ashali e Hodd il Curioso erano fuggiti, ma si congratulò con i suoi cinque cavalieri quando questi gli consegnarono Charir Vith: assieme a Kuranyie, ancora prigioniera a Zenitroch, si trattava del bottino più prezioso ottenuto in quei pochi giorni di battaglie. Anche Soveliss fu condotta in prigione, dove Gybir si curò che ricevesse le cure necessarie; il negromante aveva congedato i suoi zombi prima che fossero visti da altre persone diverse dai suoi compagni, e si era subito recato alle prigioni per sorvegliare la mezzelfa sconfitta. Ancora non riusciva a spiegare a sé stesso la forza di attrazione che lo spingeva ad avere tanta compassione per un nemico, ma era sicuro che fosse qualcosa che aveva già provato e che poi aveva cercato di reprimere; solo il tempo avrebbe aiutato il negromante a comprendere le proprie emozioni.

XXI – la ricostruzione

Al suo sorgere, Celene osservò dal nero cielo stellato una Scant affaticata e sconvolta, dove vinti e vincitori si erano coricati per ristorare il loro corpi feriti dalla furia distruttrice delle due tempeste che, simultanee, avevano investito la città. Macchie di fumo grigio, che erano i rimasugli di una bufera ormai esausta, si strascinavano lente e caute tra i lumini bianchi del cielo, che come damigelle da compagnia attendevano il passaggio della nobile piccola luna, e si adombravano di fronte alla sua crescente e rara luminosità che presto gli abitanti delle Flanaess avrebbero celebrato.

I fuochi lungo le strade si erano spenti velocemente, soffocati dalla fredda brezza che proveniva dal mare rammentando che l'estate era ancora agli inizi; i vincitori avevano abbandonato presto i magri banchetti, per separare un giorno di fatiche con la spada da un altro di fatiche con il martello che via avrebbe fatto seguito. I prigionieri di guerra dormivano nelle prigioni che essi stessi avevano costruito per quelli che ora li tenevano in catene; pochi volontari vegliavano su di essi, e tra questi c'era un mezzelfo dai capelli di rame e la pelle di luna, che aveva posato i suoi occhi verdi come i prati di Arborea sul corpo ferito di un nemico.

Gybir si era assicurato che Soveliss non soffrisse per le ferite ricevute in battaglia, e dopo aver accettato a sua volta le cure di un sacerdote militare, il mezzelfo si incamminò tra le lugubri vie di Scant, lasciando la mezzelfa dormiente e ignara dell'identità del suo benefattore; solo nei giorni successivi i suoi carcerieri le avrebbero raccontato i fatti. Il negromante intanto chiamò a sé i propri servitori, e riparò magicamente le vesti nere che gli scheletri al proprio servizio avevano rovinato durante il giorno, prima che qualcuno potesse scoprire la loro vera natura. Il controllo di un grande numero di zombi, il giorno precedente, aveva accesso nella mente di Gybir la scintilla della brama di potere, quel potere incontrastabile e assoluto che solo un negromante poteva esercitare sui suoi sudditi non morti; lo Stregone Necromante si era reso immediatamente consapevole di quel desiderio irrazionale, ma non intendeva rinunciare del tutto a quella pulsione. Non avrebbe dormito quella notte, poiché sentiva l'ombra crescere dentro di sé, congelargli le ossa con una stretta bruciante e mescolarsi al sentimento ignoto e familiare che era entrato in lui dopo aver visto Soveliss, e che si faceva sempre più grande allo scoccare di ogni ora.

Quella notte Gybir avrebbe celebrato un segreto funerale a tutti i cadaveri che avrebbe incontrato, offendo a Wee Jas le anime di quei valorosi combattenti perché le conducesse nel luogo di cui erano meritevoli. In cambio il negromante avrebbe chiesto altri tre servitori non morti, e benché il mezzelfo fosse ormai abbastanza potente da richiamare alla non morte ghoul, zombi e wight, Gybir preferiva di gran lunga gli scheletri, meno sudici, più silenziosi e

puri, dilavati delle carni marcescenti che creavano repulsione in chiunque non fosse un becchino o uno stregone della morte; gli scheletri erano i non morti più distaccati da ciò che erano in vita, e se privati dell'energia negativa che li animava sarebbero stati nulla più che oggetti privi di significato.

Mentre vagava tra le insanguinate vie di Scant, seguito da Emerwen e i due scheletri venuti dal mare, le meditazioni del negromante furono interrotte dal sopraggiungere di Sid, che come il suo compagno si stava avventurando nella notte alla ricerca di refurtiva.

«Liadon!» salutò il ladro con un entusiasmo palesemente forzato. Gybir non se ne curò, e si limitò ad ascoltare cos'altro avrebbe detto Sid.

«Posso farti una domanda?», continuò l'halfling. Il mezzelfo annuì con un cenno della mano.

«Perché mi hai fermato quando cercavo di uccidere la servitrice del mezzo-drago?». Fu questa una delle poche occasioni in cui Gybir aggrottò severamente le sopracciglia, apparendo più vecchio di quanto non fosse.

«Soveliss? Ella è una mezzelfa, come me, e questo ti dovrebbe bastare».

Il negromante si chinò su di un cadavere per esaminarlo.

«Potrà bastare a te, stregone – ribatté l'halfling – ma lei è una nemica, ha cercato di ucciderti, e tu hai voluto risparmiarla. Addirittura hai accettato parte delle sue ferite per non farla morire. Perché? A cosa devi tanta misericordia?».

Gybir si alzò e riprese a camminare.

«Se deve essere giustiziata – rispose – è giusto che venga prima processata: sul nostro cammino abbiamo già lasciato abbastanza cadaveri».

«E questo per te è un problema? Credevo che voi negromanti…».

«…che noi negromanti cosa? – lo aggredì Gybir – Credi che sia compiaciuto di aver causato, con il mio arrivo a Onnwal, la morte di tutti questi uomini? Non faccio parte di una setta che uccide per il puro godimento di percepire la discesa di Nerull sulle proprie vittime, e risvegliare poi i loro corpi per proseguire ed espandere tale adorazione. La Salvezza Oscura è una condivisione con la morte del nostro essere, la consapevolezza che la nostra esistenza non è solo vita, ma anche non vita. Il nostro scopo è la pacifica convivenza con Wee Jas, un eterno stato di comunione tra vita e morte».

«E allora, i non morti che ti porti dietro?».

«Panwyr, qui, ha deciso di seguirmi di sua spontanea iniziativa, mentre gli scheletri che mi seguono ora e mi seguiranno in futuro erano, in vita, vassalli del male. Se la loro anima è perduta, posso comunque concedere ai loro corpi la possibilità di fare ammenda, servendomi di questi nella nostra missione».

«Sarà, ma questo non giustifica la mezzelfa. Secondo quello che hai detto, era meglio ucciderla, così adesso tu potevi usare il suo corpo per fare penitenza».

«La redenzione è possibile, specie per viventi come lei».

«Però non capisco ancora che vantaggio hanno quei due a convertirsi».

Il negromante fulminò l'halfling con il solo sguardo dei suoi occhi verdi, incapace di esprimere il suo disprezzo nei confronti di tale atteggiamento; semplicemente voltò le spalle al ladro il quale, ignorato, se ne andò.

«Questa notte – ordinò a Emerwen Panwyr il mezzelfo, mentre continuava a esaminare

i corpi – rimani a palazzo e sorveglia il ladro. Temo che egli costituisca un pericolo per i miei compagni, e per la missione di tutti».

Prima dell'alba altri tre scheletri si erano risvegliati per servire il volere di Gybir Liadon, e il loro padrone aveva creato, grazie alla sua padronanza della magia, delle tuniche nere identiche a quelle dei primi due non morti che aveva animato. Il piccolo drappello fu inviato al di fuori delle porte della città, dove avrebbe atteso quieto i successivi movimenti del suo signore.

Allontanando Sid con un incantesimo dalla discutibile moralità – cioè avvelenandogli la colazione – la mattina del giorno Stellare, quindicesimo di Buonsole, Gybir poté affrontare la questione con i propri compagni, senza che l'oggetto stesso del discorso avesse da obiettare: l'anello di vetro che Sid indossava lo aveva lentamente cambiato, dapprima in meglio, rendendolo più forte e potente, ma alla fine aveva influenzato in negativo il suo comportamento, rendendolo aggressivo e alle volte sadico. Anche Barandraug stava manifestando gli stessi cambiamenti, ma non nel comportamento; non ancora, perlomeno. Gybir raccontò anche del dialogo che aveva tenuto con Sid la notte precedente, soffermandosi sul fatto che vedeva come una cosa inutile e insensata la conversione di Soveliss e Charir Vith.

Rigel decretò immediatamente che Sid, come pure Barandraug, avrebbe dovuto rinunciare all'anello magico che indossava. Quando si fu ripreso dall'intossicazione, circa un'ora dopo la riunione, l'halfling venne dunque circondato dai suoi compagni raminghi, i quali gli ordinarono di privarsi spontaneamente dell'anello. Dopo essersi fatto spiegare tutte le ragioni per cui doveva farlo, non vedendo altre soluzioni possibili, Sid allargò le piccole dita della mano sinistra e con la destra prese l'anello per sfilarlo dall'indice, ma quando venne il momento di tirare, il ladro abbassò la mani.

«No! – disse – Non me lo toglierete… Non posso!».

Taklinn afferrò allora Sid per le braccia – trattenendolo a fatica, dato che si dimenava più di un quasit – mentre Rigel gli sfilava l'anello. Quando ne fu privato, Sid sbollì immediatamente, senza più provare attaccamento per quell'oggetto, tuttavia chiese di poterlo tenere con sé, senza indossarlo. Rigel decise di attendere qualche giorno, in attesa di eventuali miglioramenti nel suo atteggiamento, dopodiché avrebbe potuto restituirgli l'anello. Fino a quel momento, però, l'avrebbe tenuto il paladino. Lo stesso fu decretato per il druido, che con il dovuto sforzo di volontà riuscì a sfilarsi da sé l'anello e consegnarlo a Rigel.

Quel giorno ci fu un altro argomento di discussione: la linea di condotta da seguire a quel punto. La succube si era probabilmente impossessata della seconda chiave, quella custodita da Magnus Vrianian, il sovrano della Grande Marca; i raminghi avevano riconquistato la terza chiave, ma ritenevano che riconsegnarla allo Szek avrebbe messo in pericolo la sua vita, così come tenerla lì a Scant. Sebbene in un primo momento Gybir e Barandraug non fossero d'accordo, Rigel era dell'idea che l'oggetto contenuto terzo scrigno doveva essere da loro recuperato.

Vi erano però parecchi interrogativi e problemi. Per prima cosa, dove si trovava lo scrigno? E cosa sarebbe successo se la succube fosse riuscita a riunire i tre oggetti contenuti negli

scrigni? Si trattava di risposte che solo i tre custodi delle chiavi erano in grado di fornire, ma due di loro erano morti, e l'altro, se si trovava ancora sul Piano Materiale, risiedeva a parecchi mesi di viaggio da Onnwal.

Come era già stato fatto con il Pastore dei Principi del Mare, interrogare il cadavere del precedente Szek sarebbe stato l'unico modo per ottenere informazioni; tuttavia il sovrano era defunto da parecchi anni, e il ricordo che la salma manteneva della vita terrena sarebbe stato limitato e nebuloso, tanto che non sarebbe stato possibile porgli più di tre o quattro domande.

Si procedette dunque al rituale. Fortunatamente, le spoglie del padre di Jian Destron erano state seppellite in un sotterraneo del tempio di Fharlanghn dalla Fratellanza, per mantenere credibilità durante il colpo di stato, otto anni addietro. Con la scusa di voler rendere omaggio al sovrano, Rigel si fece mostrare il luogo di sepoltura da uno dei chierici del tempio, poi chiese che lui e i suoi compagni fossero lasciati soli con il sarcofago. L'umano e il nano sollevarono il pesante coperchio, facendo fuoriuscire un nauseante fetore di decomposizione, al quale i presenti resistettero a fatica, tranne Gybir, che non trovava spiacevole quell'olezzo.

Gybir recitò la formula, poi, senza correre rischi in convenevoli, Rigel pose subito la prima, più importante domanda: dove si trovava lo scrigno corrispondente alla chiave di Onnwal?

Le Isole dell'Alba, fu la sibillina risposta del morto. A conoscenza del fatto che, a causa dell'avanzato stato di decomposizione del corpo, gli interlocutori potevano ottenere solo risposte in forma di metafora, compresero che si trattava di un arcipelago situato a est di Onnwal. La seconda domanda fu posta circa le conseguenze dell'unione dei tre oggetti contenuti negli scrigni.

L'orrore! Infinito orrore! sospirò il cadavere.

Nulla di buono, comunque, pensarono quasi allo stesso modo i cinque raminghi. Rigel pose allora un interrogativo: voleva avere più informazioni sulle Isole dell'Alba.

L'Alba della Luna, sibilò la salma. La sua voce stava lentamente svanendo, e quei frammenti di anima che risiedevano nel corpo decomposto del vecchio Szek erano prossimi a dipartire.

Messo alle strette, il paladino tentò allora di aggirare il problema: chi erano gli abitanti delle Isole dell'Alba?

Puri come Pelor, eleganti come Celene.

«Gli elfi!» esclamarono in coro i cinque raminghi.

Mentre il corpo ritornava al suo eterno riposo, Gybir aprì l'atlante sottratto a Kuranyie dopo il loro scontro, proprio lì nel tempio di Fharlanghn: a est di Irongate si estendeva una striscia di terraferma estesa dai seicento ai mille chilometri, occupata dai territori elfici di Sunndi a sud e dall'impero di Ahlissa a nord. C'erano molte isole nell'Oceano Solnor e nel Mare Aerdi, al di là del continente, ma di queste solo un piccolo arcipelago, le Isole Lendore, erano abitate da elfi. Barandraug si chiese se gli elfi a cui la salma si riferiva non fossero in realtà quelli di Sunndi, ma la sua teoria fu subito bocciata in favore di Lendore. Il percorso sarebbe stato ridefinito nei giorni successivi, ma in sarebbero potuti ritornare a Irongate, e da lì raggiungere in nave Naerie, una città di Ahlissa che si trovava in una posizione abbastanza periferica, e che avrebbe offerto quindi poche intromissioni da parte del governo imperiale, che Ri-

gel riteneva potenzialmente ostile. Avrebbero poi attraversato il continente passando per Sunndi o percorrendo il fiume Grigioflusso e quindi il Thelly fino alla costa orientale, e da lì avrebbero cercato un passaggio per le Isole Lendore, che quasi sicuramente erano il luogo indicato dal morto. L'unico dubbio era quello di Rigel: lo scrigno poteva essere stato preso e portato via dagli alleati della succube? La risposta di Sid fu negativa, in quanto gli scrigni, come aveva constatato egli stesso sulle Joten, erano scolpiti nella roccia e fusi al suolo su cui poggiavano. La decisione era quindi presa, ma la partenza sarebbe stata ritardata di alcuni giorni, poiché i servigi da rendere allo Szek non erano ancora terminati.

Nella seconda metà della del pomeriggio i raminghi si unirono ad Arvenalia, Grogan, Cedras, Jaroo e Ninafer nella sovrintendenza delle opere di ricostruzione della città e di restaurazione dell'ordine. Durante il lavoro, Arvenalia consigliò al gruppo di presentarsi al Palazzo del Cancelliere alla quarta ora del giorno seguente, in occasione della *Celebrazione di Metà Anno*, con indosso il mantello verde pulito e gli abiti più eleganti che avrebbero trovato. La maga non diede nessuna spiegazione al riguardo, ma raccomandò ai cinque cavalieri della Guardia dello Szek di non mancare all'appuntamento.

Approfittando di un momento di pausa in cui si trovavano lontani da orecchi indiscreti, Rigel riportò all'attenzione dei suoi compagni una questione rimasta da giorni in sospeso.

«Ribadisco la necessità di fare consegna allo Szek dell'aureo patrimonio rinvenuto nei locali della sconfitta Kuranyie». Taklinn, Barandraug e Sid guardarono il paladino con infinito stupore, ma Gybir gli diede ragione.

«Quando prendemmo detto danaro, ci ripromettemmo di farne dono alla resistenza di Onnwal; non sarebbe coerente trattenerlo or per noi».

«Sì – ammise Taklinn – non è un ragionamento sbagliato, credo». Il nano non era entusiasta di rinunciare a tutto quell'oro, argento e platino, ma non voleva apparire troppo avaro agli occhi di Gybir e Rigel.

«Invece il ragionamento è proprio sbagliato!» tuonò Sid. «Non c'è più nessuna resistenza di Onnwal, dato che l'aiuto l'abbiamo dato facendo fuori tutti questi qui della Fratellanza Scarlatta, quindi lo Szek e i suoi non hanno più bisogno del nostro aiuto».

«Hai in parte ragione, Sid – disse l'elfo – ma Onnwal deve ancora riprendersi da… come lo chiami, Rigel? "Sforzo bellico"?».

«Ma di certo non con i nostri soldi» continuò l'halfling. «Lo avete visto tutti quanto oro è stato trovato oggi nelle segrete della città. Quello basta e avanza per comprarsi mezza Greyhawk, e poi il denaro che abbiamo preso non è mica di Onnwal». Sid alzò una mano verso i suoi compagni, stringendo tra le dita una delle monete d'oro che aveva sottratto a Kuranyie. «Questo è lo stemma della Fratellanza, non di Onnwal, quindi non sono soldi loro. Nessuno ci ha ancora pagato, ma in cinque abbiamo fatto un lavoro migliore di quello di cento mercenari. Teniamoci il tesoro come pagamento».

Rigel sospirò, ma l'insistenza di Taklinn e Barandraug infine condusse anche Gybir e il paladino dalla parte di Sid.

Il sedicesimo di Buonsole era tradizionalmente il giorno della *Celebrazione di Metà Anno*. I templi delle città offrivano benedizioni, richiedendo solo metà dell'offerta "consigliata", e

molti di coloro che ricevevano la benedizione spesso si sentivano abbastanza sicuri da poter affrontare pericolose avventure, anche se non alla loro effettiva portata; questa festa gioiosa, così, era diventata spesso famosa per divenire improvvisamente, sotto certi aspetti, una giornata di sconfitta e tragedia.

A Scant, giacché la guerra era terminata da appena un giorno, la *Celebrazione di Metà Anno* del 592° Anno Comune si svolse in maniera diversa: tutti i sacerdoti erano impegnati nella purificazione dei templi, che non potevano essere quindi aperti al pubblico, e gli aspiranti avventurieri erano ben pochi, dato che il solo servizio prestato a Zenitroch e Scant era stato sufficiente a placare la voglia d'azione di questi uomini. Ciò che rese festoso quel giorno fu solamente l'elegante cerimonia che si tenne al Palazzo del Cancelliere.

Quando, di prima mattina, Barandraug, Taklinn, Sid, Gybir e Rigel giunsero a corte, furono accolti da alcuni cavalieri di basso rango, inferiore a quello della Guardia dello Szek. Assieme ai cavalieri vi erano Grogan e quattro componenti della Guardia, in lucida armatura completa e mantello verde. I raminghi furono condotti in una sala in un quartiere poco frequentato del palazzo, e dopo circa un'ora di attesa si udì un forte squillo di trombe provenire dal centro dell'edificio. Uno dei cavalieri disse a Grogan, alle guardie e ai raminghi di seguirlo, mantenendo la postura e il passo solenne, come nei minuti precedenti era stato spiegato loro. Attraversando passaggi secondari, gli ospiti giunsero appena fuori dall'ingresso della sala del trono; due servitori, addobbati a festa, spinsero le grandi porte dando ai cavalieri l'accesso alla sala, un'immensa basilica divisa in cinque navate da colonne di marmo rosa e illuminata da bifore e vetrate su ogni lato. Una volta che le porte furono completamente spalancate, i trombettieri ripresero a suonare, e continuarono fino a quando la processione di uomini in mantello verde non ebbe attraversato la navata centrale in tutta la sua lunghezza, avanzando sul soffice tappeto ambrato e circondati dal clamore della folla, ammassata nelle quattro navate laterali.

In fondo alla sala stava seduto Jian Destron, Sua Nobile Autorità, lo Szek di Onnwal, seduto sull'imponente trono di legno intarsiato con decorazioni naniche e gnomesche. Alla sua destra sedeva, su un trono più piccolo, Rakehell Chert, Suo Onore, Comandante dell'Esercito della Libera Onnwal, mentre a sinistra dello Szek, su un trono identico a quello del generale, stava Halco Prosakil, capo del Consiglio dei Clan delle Headland, tutti e tre accerchiati da altri rappresentanti delle Headland e Irongate.

«Grogan di Tulmak, Rigel il Brancaleone, Gybir Liadon… – disse lo Szek, alzandosi in piedi e chiamando per nome ognuno dei dieci uomini che aveva di fronte – Inchinatevi».

All'unisono, tutti coloro che erano stati nominati eseguirono l'ordine, chinando il capo.

«Il vostro valore nelle battaglie a Zenitroch e Scant ha consentito all'Esercito della Libera Onnwal di sopraffare gli usurpatori della Fratellanza Scarlatta e riunificare il nostro pacifico Stato. Per tale ragione io, Jian Destron, Szek di Onnwal, in questo giorno Solare, sedicesimo di Buonsole del cinquecentonovantaduesimo Anno Comune, nomino voi tutti *Cavalieri Onorari del Libero Stato di Onnwal*. A ciascuno di voi sarà assegnato un terreno di cui sarete feudatari, e potrete far valere su di voi i diritti di cavaliere qualora vi rechiate all'estero. Tutto questo vi sarà garantito dal possesso e l'esibizione di questa spilla». Mentre pronunciava queste parole, Jian Destron prese una grande spilla d'oro da un cuscino ceruleo portato da un gio-

vane paggio.

«Se mai doveste vendere o smarrire tale gioiello, il vostro titolo, i vostri privilegi e la vostra terra vi saranno revocati per sempre».

Detto questo, il sovrano impugnò Solaria, e a uno a uno la poggiò sulle spalle dei neonominati Cavalieri Onorari, ripetendo la formula «In nome di Fharlanghn, Kord, Heironeous e San Cuthbert, giuri di servire e proteggere Onnwal e lo Szek per tutta la tua esistenza, in pace e in guerra?». L'interrogato rispondeva di sì, e lo Szek gli consegnava una spilla, nominandolo a tutti gli effetti cavaliere.

A cerimonia conclusa, iniziarono altri festeggiamenti per la vittoria sulla Fratellanza Scarlatta, non privi di banchetti e spettacoli. Sid aveva intanto esaminato il gioiello: era una spilla d'oro massiccio, più grande di un pugno umano, con delle decorazioni d'argento che raffiguravano lo stemma di Onnwal, un rombo intrecciato a una croce che sovrastava i merli di alte mura.

Cavoli, pensò l'halfling, *questa varrà almeno quattromila monete d'oro. Ma questa faccenda dei cavalieri e dei distintivi comincia a darmi il voltastomaco. Non fa bene alla mia reputazione di ladro*.

Anche Gybir aveva simili pensieri, dal momento che non poteva accettare simili onorificenze senza il consenso di un Maestro dell'Ordine. Ormai ne era quasi sicuro: avrebbe rivelato allo Szek la sua vera natura, e una volta ritornato a Irongate avrebbe messo i suoi superiori al corrente del titolo nobiliare che ora possedeva.

Taklinn, intanto, aveva convinto Halco Prosakil di dover ripartire, poiché per proteggere Onnwal e le Headland avrebbe dovuto recarsi lontano, probabilmente a est, al fine di prevenire ulteriori mali per la gente della penisola. Orami sicuro della fiducia che si poteva riporre nel nano delle Yatil, Prosakil concesse a Taklinn questa libertà, e gli permise anche di portare con sé l'armatura in adamantio, dal momento che l'uso fattone era stato ottimo.

«Assieme a te – disse Prosakil – i miei uomini hanno combattuto bene, e pochi di loro sono morti. L'armatura che indossi ha fatto il bene delle Headland, e se devi ripartire per difendere la nostra terra, hai tutto il diritto di indossarla. E se perirai nello svolgere il tuo dovere, noi Headlander ti troveremo e innalzeremo una tomba mettendo in mostra le armi che fecero il tuo onore e il nostro».

Taklinn ringraziò umilmente, ma Halco lo prese da parte allontanandosi dalla folla, e continuò il suo discorso.

«Poiché l'armatura non è ancora tua, voglio farti un dono personale». Il nano di Jodmar prese la mano di Taklinn e vi pose un oggetto metallico, che però non era affatto freddo, ma emetteva calore come se fosse da poco uscito dalla forgia. Era un anello di bronzo, che ugualmente a quelli di vetro e olivina che possedevano Sid e Barandraug era privo di decorazioni. Un semplice anello di bronzo che, incredibilmente, si adattava perfettamente al dito di Taklinn.

«Custodiscilo con discrezione – lo raccomandò Halco – poiché è un oggetto raro e dai poteri fenomenali, simili a quelli che i miei uomini hanno visto nella battaglia di qualche giorno fa». Taklinn annuì senza dire nulla, e i due tornarono ai piaceri della birra e della carne di cinghiale.

Anche Rigel ebbe un'esperienza singolare durante la cerimonia della sua nomina. Naturalmente era uno dei dieci festeggiati in quella particolare Celebrazione di Metà Anno, e sapeva di aver raggiunto uno dei fini più alti che si era imposto per la sua vita: diventare un cavaliere. Eppure Rigel provava un senso di insoddisfazione, e non riusciva a capire il perché di tanta superbia; capì infine che non si trattava di desiderare qualcosa di più, ma di percepire la mancanza di qualcosa che doveva contribuire alla completezza di quella nomina. Il cavaliere tentò di ignorare questi pensieri fino a quando i festeggiamenti non terminarono, ma non riuscì a coricarsi, e vestito di una leggera ma pregiata tunica di lino bianco si recò nel tempio di Fharlanghn presso un piccolo altare dedicato a Heironeous. Lì pregò l'Invincibile di aiutarlo a dilavare in un giorno di simile gioia una tale superbia, ma in un primo momento non ottenne risposta; dopo una breve attesa, però, l'attenzione del paladino fu attratta alle sue spalle da un lampo di luce che, nel pieno della notte, aveva illuminato la corte del tempio. Rigel si voltò, e vide un cavallo senza razza, dal manto bianco e luminoso come il centro del sole, la criniera lunga e selvaggia ma la postura ferma e ordinata, gli zoccoli senza ferri ma intatti, e una sella di cuoio chiarissimo decorata d'oro con staffe di impareggiabile fattura e briglie che sembravano crini di fanciulle intrecciate a fili d'argento. Rigel non seppe che dire, e rimase a bocca spalancata fissando quella soprannaturale bellezza dagli occhi di diamante, e il cavallo di risposta rimaneva immobile davanti al cavaliere, respirando lentamente e con vigore.

Trascorse un tempo indefinibile prima che Rigel iniziasse a comprendere le proprie sensazioni; il sentimento di incompletezza era svanito all'apparire di quel cavallo, e avvicinandosi alla creatura il paladino iniziò a captare i pensieri dell'animale, che certo di un animale non aveva l'intelligenza: formulava discorsi complessi che solo Rigel poteva ascoltare, ed egli capì che gli dèi avevano mandato al loro paladino quel cavallo come premio per il suo valore, un dono in occasione della sua nomina a cavaliere. Era un cavallo celestiale, che viveva nelle valli verdeggianti di Celestia, ma che poteva essere richiamato sul Piano Materiale per combattere le battaglie più dure assieme a Rigel.

Il giorno seguente il paladino mostrò ai suoi compagni il cavallo angelico, che aveva chiamato Antares, e i quattro cavalieri ne rimasero sinceramente stupiti. Rigel disse che avrebbe continuato a servirsi di Ginnal per gli spostamenti, poiché Antares era troppo puro per quel genere di fatiche.

Dopo aver congedato il suo nobile destriero, Rigel si recò nelle prigioni con l'intenzione di iniziare la conversione di Charir Vith, per rendere omaggio agli dèi quale ringraziamento per quel dono; quando giunse al castello, tuttavia, Rigel scoprì che Charir Vith era appena stato trovato morto nella sua cella, probabilmente giustiziato dalla Fratellanza Scarlatta per i suoi fallimenti. Nessuno aveva visto niente, e neanche Soveliss fu in grado di ricostruire la dinamica del delitto; inoltre, la mezzelfa era rimasta sconvolta dalla morte del proprio signore e maestro, pertanto ulteriori tentativi di comunicare con lei furono vani. La mezzelfa stava rannicchiata in un angolo guardando il muro e voltando le spalle alle sbarre e a chi stava oltre a queste, e Rigel non seppe mai se le sue parole, «il Male conduce unicamente a ulterior male», raggiunsero la prigioniera. Il paladino si rimise al lavoro con i suoi compagni, sebbene i Cavalieri Onorari fossero esonerati da quel genere di servigi.

Dopo una giornata dedicata all'adorazione e alla preghiera, come imponeva il calendario, i cinque compagni decisero finalmente di spartire i tesori e gli oggetti che avevano trovato sul loro cammino; Sid e Taklinn in particolare erano molto ansiosi di ricevere la loro parte. Rigel, tra gli oggetti sottratti a Kuranyie, decise di tenere per sé un cannocchiale, lo stesso che Gybir aveva utilizzato per stimare il numero di assedianti a Zenitroch; Taklinn prese invece una lente d'ingrandimento per studiare meglio pietre e metalli preziosi. Sid e Barandraug si sparirono i veleni e le sostanze trovate nella cripta, mentre Gybir ricevette svariati oggetti d'arte, che il negromante preferiva al denaro contante. Tutti gli altri oggetti sarebbero stati venduti a Irongate, e il ricavato equamente diviso, ma tutto sempre trasportato nella *borsa conservante* di Rigel, per ovvie ragioni di peso: il patrimonio di ciascuno ammontava ad alcune migliaia di monete d'oro!

Alla fine della spartizione, quando cioè Gybir stava annotando su una pergamena l'importo esatto delle ricchezze di ciascuno, e tutti gli altri ridevano di fronte ad una pinta di birra Testadinano, Sid iniziò la sua confessione.

«Ascoltate…» disse il ladro. «Vi sarete chiesti come mai mi trovavo lì, sulle Joten, il giorno in cui ci siamo incontrati, e perché ho deciso di seguirvi senza pensarci troppo».

«In effetti e vero», osservò Taklinn. «Me lo sono sempre chiesto».

«Allora, meglio che parto dall'inizio. Sono nato a Istivin, la città più grande di Sterich. Non so chi erano i miei genitori, e sono vissuto tra le strade e le fogne per poco più di vent'anni. È così che sono diventato un ladro, perché era l'unico modo per mangiare e procurarmi le cose che mi servivano; d'altronde le guardie non erano molto intelligenti, e potevo fare quello che volevo, quindi non era una vita proprio brutta… Però era piatta, senza sbocchi, senza evoluzioni.

«Mi ero anche innamorato di una gnoma, Yole. Sua madre mi aveva accudito nei primi anni; poi, quando ero abbastanza grande, sono andato via, anche se ogni tanto le incontravo. Però io ero un ladro, e loro erano della bassa nobiltà, non poteva funzionare con Yole… Senza contare la differenza di razza».

«A sua madre non deve essere sembrato un ostacolo» sogghignò Barandraug, riferendosi a Gybir, ancora intento nei suoi conti. Hoder rispose per il proprio padrone, stridendo nella spettrale lingua di Wee Jas.

«Vabbé, tanto ormai è passato tanto tempo» disse Sid.

«Ergo? Cosa vi condusse circa le Joten, dinnanzi il draco?» chiese Rigel.

«Un giorno mi si è presentata una donna molto bella e attraente che mi ha offerto un mucchio di soldi, alcuni pagati in anticipo, per andare sulle Joten, che facevano da confine tra Sterich e lo Yeomanry, a sud. Lì dovevo trovare un giovane drago verde che custodiva uno scrigno di pietra. Se lo trovavo, dovevo rimanere nei dintorni fino a quando voi siete arrivati, per poi fingermi ferito e in pericolo e farmi salvare da voi. Avete accettato senza dirlo il mio debito di vita con voi, perché mi avete lasciato seguirvi, ma in realtà dovevo uccidervi nel sonno. Il problema è che siamo stati prima nel villaggio dei satiri, poi sul Piano delle Ombre, poi dai negromanti, poi in nave e di nuovo dai negromanti, quindi non potevo scappare dopo aver compiuto il lavoro, o perché ero controllato, o perché era troppo rischioso».

«Hai fatto il doppio gioco!» abbaiò il druido.

«Sì, lo ammetto, ma stando con voi ho cambiato idea, e alla fine mi è sembrato più giusto seguire la vostra missione invece di ostacolarla, anche perché la donna poteva essere arrabbiata per non aver fatto subito il lavoro».

«La donna che ti ha ingaggiato – chiese Gybir, senza alzare lo sguardo dalle carte – era la succube?».

«Se era la succube quella che ci ha storditi tutti sulle Joten, allora sì, dovevo lavorare per la succube».

«Sento che c'è sincerità in quello che dici – commentò ancora Gybir, questa volta alzando lo sguardo – ma perché hai deciso solo ora di dircelo?».

L'halfling esitò parecchio prima di rispondere.

«Non so… Forse prima non eravamo abbastanza in confidenza, e forse perché l'anello mi ha sbloccato, mi ha mostrato gli effetti che può avere un contrasto tra noi, e così ho deciso che tra noi non ci devono essere più bugie».

Rigel accolse la confessione di Sid e lo perdonò della sua colpa, esortandolo a rimanere con i suoi compagni per sfuggire alla vendetta della succube, dopodiché gli restituì l'anello di vetro, raccomandando però di non indossarlo più, e ugualmente restituì a Barandraug quello di olivina.

Durante la cena, Gybir ricordò al nano che gli gnomi erano famosi per i loro trattati enciclopedici, e si diceva che i migliori libri di geografia fossero proprio quelli gnomeschi. Forse, con l'aiuto di Jaroo Abren Gwauntail, poteva ottenere informazioni utili su dove trovare Jounterheimr. Taklinn ne fu entusiasta, e il giorno successivo si recò con l'alchimista gnomo nella biblioteca di Scant; tuttavia la capitale di Onnwal non era una grande città, e la biblioteca poté offrire solo poche informazioni sul paradiso dei nani. Dopo una giornata di ricerche, Jaroo aveva trovato solo dei poemi epici che indicavano di rivolgersi a nord. Se Taklinn avesse voluto maggiori informazioni, avrebbe dovuto cercare nelle maestose biblioteche di Irongate, Greyhawk o Dyvers.

Anche Rigel si era recato in biblioteca, e aveva cercato da sé possibili informazioni sugli anelli di vetro blu e olivina; ignorava, infatti, la presenza di un anello di bronzo, e sebbene Taklinn lo indossasse costantemente, non aveva ancora manifestato gli effetti magici che i suoi compagni avevano sperimentato. Tutto ciò che Rigel trovò fu un trattato elfico di magia che accennava a delle sfere uniche, i *Globi dei Draghi*, utilizzati eoni addietro per controllare i draghi nelle leggendarie Guerre dei Draghi, ma nessun testo sembrava menzionare gli anelli.

Prima di lasciare forse per sempre Onnwal, Gybir decise di dichiarare allo Szek di essere un negromante, e non un semplice stregone. Il mezzelfo preferì un colloquio privato svolto in tarda serata, in una stanza appartata della Torre dello Szek. Dapprima Sua Nobile Autorità non fu molto allietata della rivelazione, un po' anche a causa della propria ignoranza in materia, ma alla fine le abilità diplomatiche innate dei mezzelfi si fecero valere, e il servizio offerto a Onnwal nella guerra fu una prova sufficiente a eliminare i pregiudizi dello Szek e a fargli accettare pacificamente lo stato delle cose. Gybir aveva spiegato a Jian Destron che, sebbene distaccati dalla politica, i negromanti del suo tipo operavano in modo differente, ma con fini che non erano molto meno nobili di quelli di un paladino; forse un po' egoistici, ma innocui. Inol-

tre l'Ordine della Salvezza Oscura era ormai un dichiarato nemico della Fratellanza Scarlatta, e a Jian Destron piacque pensare che il nemico del suo nemico potesse facilmente essere suo amico.

Il giorno successivo al colloquio tra il negromante e il sovrano, il gruppo intero fece rapporto allo Szek del proprio piano, spiegando i motivi per cui dovevano tenere la chiave e trovare lo scrigno. Jian Destron si dimostrò accondiscendente, e mise a disposizione dei cavalieri una delle navi attraccate al porto per fare ritorno a Irongate. Sarebbero stati necessari ancora alcuni giorni prima dell'assegnazione dei feudi, tuttavia i raminghi non intendevano aspettare, pertanto lo Szek promise loro che avrebbe inviato gli atti di proprietà direttamente ad Irongate, dove il gruppo sarebbe giunto entro la fine del mese. Fu difficile separarsi da Onnwal, per il quale i cinque compagni avevano orami sviluppato un certo affetto e per il quale avevano anche versato sangue e sudore, ma il grande senso del dovere di Rigel li condusse infine a bordo della loro nave, e senza molte cerimonie salparono diretti verso l'alba.

XXII – la festa

Nei sette giorni che separavano i mesi Buonsole e Mietitore, Celene, la Luna Piccola, si mostrava in tutto il suo splendore segnando la fine della primavera. Il gruppo sbarcò a Irongate al termine del mese di Buonsole, nella mattina del primo giorno della *Festa dell'Abbondanza*, una delle quattro festività che venivano celebrate per sette giorni ciascuna in tutte le Flanaess, in occasione del raro ma spettacolare avvenimento della Celene piena.

La Fratellanza Scarlatta poteva anche essere stata sconfitta a Onnwal, ma i suoi agenti avevano occhi e orecchie ovunque, quindi per non dare troppo nell'occhio Rigel suggerì di nascondere mantello e spilla, in modo tale da non attirare attenzioni indesiderate.

Appena sbarcati, Rigel si diresse alla propria nave, la Folgore, per valutarne le condizioni: nulla era cambiato da quando l'aveva lasciata, quasi due mesi prima, e il mozzo che Gybir aveva assunto sembrava aver fatto un buon lavoro, tenendo la nave pulita e in ordine. A bordo del battello rimasero i cinque scheletri mascherati di Gybir e il fantasma di Emerwen Panwyr, mentre Taklinn si diresse in biblioteca, dove incaricò uno studioso di reperire informazioni su Jounterheimr. In meno di una settimana, aveva detto lo gnomo assunto da Taklinn, avrebbe trovato una risposta.

Nel primo pomeriggio il gruppo – ad eccezione di Gybir, che si trovava nel santuario dell'Ordine – si imbatté in un bambino di circa sei anni che piangeva in mezzo alla strada. Rigel lo prese in braccio, chiedendo dove fosse sua madre; il bambino raccontò di essere stato a vedere un orso in gabbia, poi però si era allontanato per andare a vedere delle scimmie, e aveva perso di vista la mamma. Aveva probabilmente vagato per le strade di Irongate, e siccome si trattava, secondo Rigel, di un turista, doveva essersi perso. Sid chiese in giro se ci fosse un'esibizione di bestie nelle vicinanze, e quando ebbe ottenuto le informazioni necessarie, i quattro cavalieri e il bambino vi si recarono in gran fretta. Mentre cercavano qualcuno cui rivolgersi, Barandraug fu colpito dal poco spazio vitale concesso a tutti quegli animali in gabbia, e ne percepì la sofferenza; così, mentre Rigel e Taklinn venivano indirizzati alla caserma delle guardie, il druido e l'halfling fecero una visita al gestore dell'esibizione.

«Questi animali – chiese Barandraug – sono in vendita?». Il gestore, mezz'orco, si fece una gran risata.

«Perché non te li catturi da solo, elfo?».

«Meglio se non fai domande».

Il grasso mezz'orco che possedeva gli animali divenne serio, quasi irritato.

«Che sei, una specie di animalista?».

«Non fare domande e accetta i soldi che ti offro» rispose il druido, aiutato dal lupo, che mostrava i denti, e da Sid, che minacciò il gestore di inaspettati ed inspiegabili danni ai suoi profitti.

Il mezz'orco tentò allora di essere ragionevole, per nulla intenzionato ad avere problemi.

«Ehi, piccolo, non puoi venire qui e portarmi via gli affari così. Pensa ai miei figli, ho una famiglia da mandare avanti. Se proprio insisti, posso venderti le bestie, ma a non meno di quarantamila monete d'oro». Barandraug rimase a bocca aperta: seppure il tesoro che aveva accumulato nelle sue avventure fosse notevole, non disponeva certo di una simile somma.

«Dì un po' – chiese l'elfo, mostrando la spilla di Cavaliere Onorario – possiedo un feudo ad Onnwal. Se ti do uno stipendio fisso e alloggio per tutta la tua famiglia, ti prenderai l'incarico di creare una riserva per questi animali, in modo da non doverli far stare in gabbia?».

Il mezz'orco si prese qualche minuto per pensarci, poi decise di accettare l'offerta.

«Mi ripresenterò in settimana per accordarci sui dettagli».

Dopo aver compiuto questo caritatevole gesto nei confronti degli animali, Barandraug e Sid raggiunsero Rigel e Taklinn, che avevano intanto trovato Monica, la madre del bambino, Shon, e avevano ricongiunto i due familiari. Non era stata un'avventura straordinaria, ma anche le piccole cose servivano a formare una persona.

Come ogni notte, lo Stregone Necromante superstite di Ovestorrione si trovava nel santuario dell'Ordine della Salvezza Oscura, in profondità sotto il suolo di Irongate. Alle poche ore di sonno notturno Gybir alternava un costante e appassionato studio delle arti occulte; la comprensione del Tomo del Secondo Sigillo non era immediata, e le importanti battaglie combattute poco più a ovest, nelle terre di Onnwal, lo avevano distratto dall'allenamento teorico. Gybir Liadon era convinto che un potere non incanalato nella via della saggezza fosse solamente dannoso, anche nel caso in cui lo si volesse utilizzare per scopi che Rigel avrebbe banalmente definito «buoni».

Proprio mentre il mezzelfo recitava a bassa voce una canzone in Moilian, un Maestro di nome Sezhar – un uomo che aveva superato la metà del secolo, ma che era ancora attento e vispo come un ragazzino – si avvicinò allo stregone e si sedette sulla stessa panca, di fianco a lui. Gybir interruppe la lettura e guardò il Maestro con un'aria interrogativa.

«Abbiamo valutato positivamente la tua scelta di informarci dei titoli che hai ricevuto da Destron, e ugualmente approviamo il fatto che tu abbia rivelato allo Szek di essere un negromante senza creare nemici ma nuovi amici per noi, e ottenendo di donare parte dei proventi del tuo feudo all'Ordine. Già eravamo sicuri che avresti portato a termine con successo la campagna militare a Onnwal, ma ora è chiaro che sei capace di usare tanto la magia quanto la mente».

Sezhar pose sul tavolo della biblioteca, di fianco al Tomo del Secondo Sigillo di Gybir, un altro pesante libro dalla copertina di velluto grigio e nero con dei ricami d'argento raffiguranti lo Stemma dell'Ordine, la mano scheletrica, con tre dita aperte e due chiuse: era una copia del Tomo del Terzo Sigillo, il libro degli incantesimi e del blasfemo sapere di un Saggio Ne-

cromante. Gybir guardò Sezhar, allibito.

«Poiché possiedi un feudo, e per premiare la tua abilità e saggezza, abbiamo deciso di elevarti al rango di Saggio; in questo modo ti diamo un'autorizzazione implicita a gestire un bene per conto dell'Ordine e, dal momento che siamo favorevoli al tuo imminente viaggio verso Lendore, il rango di Saggio ti concederà più libertà di movimento tra gli altri santuari delle Flanaess».

Il figlio mezzosangue di Xanaphia prese il libro, e ne sfogliò lentamente la prima pagina: "Onymod shjrodo hymjssiwauus teh tez mutswakoloh kjthiso mengi rephus sjngil erathla rephus sodrekas maeh thibeloda teh thybakes nohn sauk shala rethnj mae quetegnjrfnokk"…

Durante il secondo giorno, dopo aver assistito con più o meno interesse ad uno spettacolo di maghi – potenti agli occhi della folla, ma dilettanti se paragonati ad Arvenalia o a Gybir – i raminghi ottennero un passaggio per Naerie al costo di poche monete d'oro; preferendo l'incognito, Rigel era convinto che giungere in un porto di Ahlissa con un vascello inusuale quale era la Folgore non sarebbe stata una buona idea. Il problema era che tutti i mercantili con costi ragionevoli sarebbero partiti da Irongate solo dal primo giorno del mese Mietitore, a festività conclusa. Avrebbero dormito tutti sulla Folgore fino al giorno della partenza, tranne Gybir che durante la notte si sarebbe chiuso nel santuario dell'Ordine tentando di fare chiarezza sulla questione della spada e dei versi demoniaci, ma di giorno dovevano trovare qualcosa da fare per trascorrere la settimana.

Passando per il porto, Sid vide un manifesto che annunciava lo svolgersi di un torneo d'armi nel quinto giorno di festa, con in palio sorprendenti premi. Vi erano quattro giochi, due al giorno, ma un concorrente poteva iscriversi a non più di due competizioni: la giostra, la gara di tiro con l'arco, l'arena dei gladiatori e gli scacchi degli evocatori, e ogni gara offriva un premio diverso.

Sid si iscrisse subito all'arena dei gladiatori, assieme a Taklinn, e alla gara di tiro con l'arco, a cui decisero di partecipare anche Barandraug e Gybir, i quali non erano interessati alla quarta gara, dal momento che nessuno dei due incantatori era un buon evocatore; Rigel, più nobile e moderato, optò per la sola giostra.

Il terzo giorno di festa non presentò eventi particolari, ad eccezione di una rissa in una locanda, cui Taklinn e Sid presero parte. Fu invece determinante l'incontro che i raminghi fecero il quarto giorno, mentre uscivano dal tempio di Pelor: sulla scalinata del tempio si trovarono di fronte a nientemeno che Cobb Drag, il Grande Sindaco di Irongate, un uomo dalla barba nera e lunghi baffi a punta che iniziavano a prendere il colore della cenere, due luminosi occhi marroni, quasi tendenti al rosso, i capelli crespi coperti da un ampio cappello di velluto nero con ricami d'oro, ed un elegante vestito dallo stile sobrio.

I cavalieri di Onnwal salutarono cordialmente il sindaco con un inchino, rivolgendosi a esso con la consueta formula «Suo Risoluto Onore». Cobb Drag rispose salutando a sua volta i cavalieri, complimentandosi per le vittorie ottenute il mese passato e le onorificenze ricevute.

A parere mio le notizie viaggiano più celeri delle navi, pensò Rigel, stupito dal fatto che il sindaco avesse riconosciuto i raminghi e fosse informato degli ultimi eventi. Forse si ricordava il volto di Gybir, il quale aveva ottenuto i rinforzi che avevano permesso la vittoria a Zeni-

troch; ma ciò che stupì maggiormente Rigel e i suoi compagni fu l'osservazione che il sindaco fece poco dopo.

«Fatemi indovinare – disse Cobb Drag sorridendo – voi possedete almeno tre anelli apparentemente semplici, ma molto misteriosi».

Barandraug e Sid, annuirono sbalorditi, mentre Rigel rimase un po' contrariato dalla rivelazione, e disse al sindaco che gli unici anelli che possedevano erano quelli del ladro e del druido; intervenne allora Taklinn, che mostrò l'anello di bronzo infilato al dito. Taklinn notò che il suo anello brillava di luce propria, ma lo stupore generato dal sindaco distolse l'attenzione del nano da questo particolare.

«Vorrei discutere con voi su questo argomento. Posso invitarvi a cena per questa sera?».

«In vero – rispose Rigel – desiderio mio sarebbe stato porre io stesso l'invito a desinare sul mio naviglio. Tuttavia, essendo certo più confortevole la vostra dimora, accettiamo l'invito con onore immenso».

La cena offerta dal sindaco deliziò i palati degli ospiti con interminabili portate di pesce pescato quello stesso giorno e innumerevoli varietà di carne cotta in modo esemplare, il tutto accompagnato da frutta e verdure fresche e vini limpidi ed aromatici. Nemmeno Rigel, che pure affermava di essere di nobili natali, aveva mai mangiato così bene.

Dopo il pasto, Cobb Drag fece condurre gli ospiti nelle sue stanze private, dove chiese loro di mostrargli gli anelli che possedevano.

«Vetro blu, olivina e bronzo…» commentò il sindaco mentre esaminava i due oggetti, anche se questi sembravano quasi indistinguibili, giacché per tutta la sera avevano brillato di luce propria, un bagliore arancione che li faceva sembrare incandescenti.

«Da quello che mi avete detto – riprese Drag – sapete poco o niente di questi oggetti. Avete solo constatato che il loro portatore riceve dei privilegi, e delle afflizioni. Vedete, esistono trentadue anelli, tutti diversi, ognuno corrispondente a un tipo di drago puro».

«Perciò, l'anello di ceruleo vetro ha corrispondenza coi drachi blu, e quel di crisolito ai drachi verdi?».

«Precisamente. Come dicevo, esistono trentadue tipi di draghi puri, e non dieci come pensa la maggior parte della gente, tuttavia i draghi meno conosciuti risiedono sui Piani Esterni, ed è improbabile trovare i loro anelli qui sul Piano Materiale. L'anello di olivina corrisponde effettivamente ai draghi verdi, mentre quello di vetro, sì, è legato ai draghi blu. Un mortale che dovesse indossare uno di questi anelli riceverebbe col tempo alcuni privilegi che solo i discepoli di drago possono normalmente vantare, ma anche un'influenza nel proprio comportamento, che diviene affine a quello di un drago. L'allineamento morale del portatore di un anello prima o poi cede inevitabilmente per seguire quello del drago, e allo stesso modo più si tiene l'anello con sé più è difficile separarsene, rispecchiando così l'avidità dei draghi. Anche la fame di tesori cresce.

«Io stesso possiedo due anelli, ma le semplici persone non ne sono influenzate in maniera così straordinaria come lo sono altri individui».

Mentre parlava, il sindaco mostrò i suoi due anelli estraendoli da un cassetto, uno di rame e l'altro di liscio smeraldo, entrambi rilucenti come quelli di Sid e Taklinn.

«I discepoli di drago, nelle vene dei quali scorre puro sangue draconico, possono trasformarsi immediatamente in mezzi-draghi dello stesso tipo di drago da cui discendono, a patto che indossino l'anello del drago a cui sono legati. Allo stesso modo, i mezzi-draghi si tramutano in draghi puri identici al proprio genitore, mentre un drago puro, dicono, diviene pressoché invincibile quando indossa il suo anello.

«Il vantaggio dell'essere umanoidi non legati ai draghi è che si può indossare uno qualunque dei trentadue anelli senza limitazioni, mentre un discepolo di drago rosso, o un mezzodrago d'argento o un drago puro di ottone non subirebbero alcun mutamento qualora indossassero l'anello di un drago verde. Nulla accadrebbe anche se un umanoide dovesse indossare due o più anelli draconici contemporaneamente, poiché i poteri dei diversi oggetti interferirebbero tra loro e si annullerebbero.

«Ci sono tuttavia tre cose che ignoro riguardo questi anelli: la prima, la loro origine; la seconda, se siano o no legati ai *Globi del Drago*; la terza, cosa accadrebbe nel momento in cui qualcuno fosse in grado di riunirli tutti».

«In evidenza – osservò Rigel, alla fine dell'esposizione – qualche fatto accadrebbe, imperciocché, essendo prossimi, gli anelli risplendono».

«Ottima osservazione, messere Brancaleone».

«Suo Risoluto Onore – interrogò il mezzelfo – vi prego di togliermi una curiosità: perché ci avete esposto in maniera così completa e chiara questo tema? Vi sarà uno scopo».

Prima di rispondere, Cobb Drag si concesse un ampio sorriso.

«Come accennavo, non ho idea di quali eventi potrebbero accadere nel caso in cui gli anelli fossero riuniti. Nutro grande interesse per i draghi, e spendo molto del mio tempo libero nello studio di queste creature; naturalmente, a causa della posizione politica che occupo, non posso avventurarmi alla ricerca degli anelli mancanti, ma voi, che siete raminghi, voi sì potreste portare avanti questa ricerca. Se mai doveste trovare tutti gli anelli, vi prego di tornare qui, a Irongate, in modo tale da poter studiare assieme il loro potere. Anche quando transiterete per questa zona, sarete sempre i benvenuti se vorrete informarvi dei vostri progressi. Vi posso fornire un elenco di tutti i tipi di draghi puri esistenti nei piani della Grande Ruota, ma non saprei descrivervi gli anelli corrispondenti, fatta eccezione per i cinque di fronte a noi. Posso solo dirvi che nessuno di questi artefatti possiede gemme, incisioni, decorazioni, segni o sigilli. Sono puri, come i draghi.

«Ora andate, so che domani parteciperete al torneo: fareste meglio a riposare. Ci vedremo all'arena; ma ricordate, se avrete bisogno di aiuto nella vostra missione, le porte di Irongate saranno sempre aperte».

La giostra, la prima delle quattro gare del torneo di Irongate aperta solo a esperti cavalieri, era strutturata in quattro turni a eliminazione diretta. Rigel, che si era iscritto alla competizione, gareggiò nel secondo incontro del primo turno.

Ovunque, incorniciato da un pubblico di aristocratici, si vedeva uno sventolare di bandiere e stendardi colorati, diversi per ogni concorrente, ciascuno con la propria effige; anche Rigel si era fatto confezionare uno stendardo con le proprie insegne, il leone d'oro davanti ad una torre bianca in campo blu, tra le cui zampe teneva una spada e che stringeva tra le zanne una stella bianca; si fece confezionare anche una cotta d'arme per sé e una gualdrappa per il

suo cavallo, Antares, con ricamato lo stesso stemma.

«Salute a lei, gentil signore» esclamò Rigel, stringendo la mano al proprio avversario che ricambiò garbatamente il saluto. Il paladino non aveva mai partecipato a una giostra, ma aveva compreso bene le regole: le armi non dovevano essere appuntite o affilate, ma con le estremità smussate. Entrambi i concorrenti, separati da uno steccato, dovevano caricarsi l'un l'altro a piena velocità, colpendosi con le lance tentando di disarmare o disarcionare l'avversario. Non era consentito proseguire il duello a terra, fuorché entrambi i concorrenti non perdessero la lancia o cadessero da cavallo nella stessa carica; quest'ultima regola, tuttavia, non sarebbe stata applicata nell'incontro finale, durante la quale sarebbe stato possibile continuare a piedi su richiesta di uno dei due concorrenti.

Dopo le cerimonie di apertura e il primo scontro venne il momento di Rigel. Entrambi i cavalieri si misero in posizione, si scambiarono un augurio e abbassarono l'elmo.

Iniziò la carica, entrambi i cavalli che correvano all'impazzata. L'avversario di Rigel provò a colpirlo lateralmente per disarcionare il proprio avversario, ma il paladino di Heironeous si accorse in tempo di questa strategia, e usò il suo scudo per allontanare la lancia, e colpì in petto l'avversario con la propria arma, per tentare di disarcionarlo a sua volta, ma l'abilità di equitazione del concorrente permise a questo di rimanere in sella. Al secondo passaggio, però, Rigel riuscì a spezzare in due la lancia dell'avversario, che fu costretto ad arrendersi.

Il vincitore strinse nuovamente la mano all'altro cavaliere.

«Avete combattuto da valoroso – disse Rigel – ma oggi la sorte non vi favorì». E così Rigel passò al secondo turno.

L'incontro successivo mise il campione di Heironeous contro un avversario più abile: mentre Rigel colpì e danneggiò lo scudo dell'altro cavaliere, questi tentò di atterrare il ramingo, ma anche Rigel fu abbastanza abile da rimanere a cavallo. Dopo aver frantumato lo scudo dell'avversario, Rigel provò a disarcionarlo, ma alla fine questo dovette arrendersi per i danni subiti durante i tre scontri, e Rigel vinse ancora. Egli si inchinò di fronte al valore dell'avversario, sir Hemisal Lunete di Rel Mord, e si scusò per aver mandato in frantumi il suo pregiatissimo scudo.

Al terzo turno, Rigel e il suo avversario si scambiarono forti colpi, tentando di atterrarsi a vicenda; dopo quattro attacchi, però, l'altro concorrente cadde da cavallo per i danni subiti.

Nella finale, contro sir Reginald di Marner, Rigel si affidò al massimo alla sua determinazione e allo straordinario potere del suo Antares, con il quale aveva un'intesa perfettamente armoniosa.

«Che vinca il migliore» si augurarono a vicenda i cavalieri.

Già dal primo attacco la lancia di sir Reginald si spezzò, mentre egli tentava di disarcionare Rigel, e il cavaliere dovette quindi proseguire con la spada; tuttavia l'arma era troppo corta per colpire Rigel, e dopo che questo gli ebbe distrutto anche lo scudo, sir Reginald chiese di continuare il duello a piedi. Rigel accettò, e di comune accordo i finalisti smontarono da cavallo.

Lo scontro durò poco: sir Reginald si lanciò su Rigel, che però schivò l'attacco. Il ramingo attaccò a sua volta, ma la sola spada di sir Reginald parò il colpo. L'avversario affondò, e Rigel colpì la spada del concorrente con la propria, abbassando fino al suolo l'arma di sir Reginald. Alzò poi la propria spada colpendo il petto e poi la nuca del cavaliere di Marner, gettandolo al suolo privo di sensi e diventando l'indiscusso vincitore.

Nel pomeriggio si svolse la competizione di tiro con l'arco. Vi parteciparono Barandraug, Gybir e Sid – armato di un nuovo piccolo arco acquistato per l'occasione – assieme ad altri ventidue concorrenti. Un bersaglio posto a centocinquanta piedi dai tiratori era diviso in tre parti: colpendo il bordo, il tiratore avrebbe ottenuto un punto. Conficcando la freccia nella zona intermedia si guadagnavano due punti, e raggiungendo il centro quattro. Divisi in gruppi di cinque con un bersaglio per ciascun gruppo, a ogni concorrente furono date cinque frecce di un particolare colore. Colpendo una freccia nemica già conficcata nel centro, l'arciere otteneva anche i punti dell'avversario relativi a quella freccia perduta. Una volta terminata la prima sessione, il vincitore di ciascun gruppo passò in finale, con un solo bersaglio. Gybir fu squalificato, poiché era nello stesso gruppo di Barandraug, mentre il druido e il ladro passarono alla finale.

Al primo tiro, tutti tranne un arciere fecero centro. Al secondo tiro fu invece un altro a sbagliare, rimanendo indietro di due punti. Al terzo tiro tutti colpirono il centro del bersaglio, mentre al quarto turno l'arciere prima di Sid non colpì nemmeno il bordo. Al momento di dover scoccare la quinta e ultima freccia, Barandraug, vedendo di essere in parità con Sid e altri due arcieri, mirò alla freccia del concorrente che aveva già tirato, colpendola e passando così in vantaggio. Il druido ne uscì vincitore.

Il giorno successivo ci fu il combattimento tra gladiatori. Per rendere meno rapidi i duelli, erano vietati gli incantesimi e le armi magiche, così come si scoraggiava l'uso di armature pesanti e armi poderose, per ottenere più sangue con meno danni effettivi. Era infatti vietato uccidere gli avversari, pena la squalifica. Anche in questo caso i turni erano quattro, ma chi avesse vinto la finale avrebbe potuto affrontare, a proprio rischio e pericolo, una bestia spaventosa, per ambire a un premio superiore al normale.

Taklinn e Sid erano iscritti separatamente, perciò in finale si sarebbero dovuti affrontare a vicenda, se ci fossero arrivati entrambi. Il nano lottò nel terzo incontro, utilizzando l'urgorsh in modo molto tecnico ma poco spettacolare, e il pubblico si mostrò quindi piuttosto indifferente; tutti esultarono invece allo spettacolo che diede l'altro gladiatore, eseguendo numerose evoluzioni con le armi. Taklinn avanzò e ferì il gladiatore, ma quando l'avversario provò a contrattaccare, questo non prese bene le misure e mancò il nano, attirandosi l'insoddisfazione del pubblico; anche il guerriero delle Yatil mancò penosamente il bersaglio, ottenendo i fischi e gli insulti della folla, ma si rifece attaccando e ferendo in profondità l'avversario. Questo provò allora a impaurire il nano, ma Taklinn non ci fece molto caso, colpendo e sbattendo a terra l'avversario, passando illeso al secondo turno.

Sid combatté al settimo scontro, il penultimo del primo turno. Il gladiatore avversario iniziò con qualche esibizione con le armi per rallegrare il pubblico, ma Sid lo colpì con le sue balestre. Il gladiatore avanzò, e lo stesso fece l'halfling, provando a fintare con la spada, ma

non riuscendo a ingannare l'avversario lo colpì con infine un attacco frontale. Il gladiatore contrattaccò, e i due combattenti si scambiarono una serie di colpi, ma Sid, che infine riuscì a raggirare e debilitare il suo avversario con acrobazie e attacchi di sorpresa, non solo vinse l'incontro, ma ottenne anche l'amicizia della folla.

Il secondo turno vide Taklinn affrontare due combattenti, uno armato di sai e uno di martello-picca gnomesco (nonostante fosse un umano). Taklinn riuscì, questa volta, a deliziare il pubblico con delle evoluzioni con l'arma, e deviando senza problemi i colpi nemici mise fuori combattimento i due gladiatori.

Con meno tranquillità, anche Sid riuscì ad arrivare in semifinale, con la folla già amichevole nei suoi confronti. Attraverso un largo uso di acrobazie ed evoluzioni il ladro riuscì a tenere testa a tre avversari, ma ne uscì ferito e stanco. Fortunatamente, nella sale interne dell'arena erano presenti Gybir, Barandraug e Rigel a guarire le ferite dei propri compagni.

Taklinn, guarito grazie alla magia di Gybir, affrontò un mezz'orco molto più forte degli altri gladiatori. Un secondo combattente che accompagnava il mezz'orco intrappolò Taklinn con una rete, per favorire il famoso gladiatore, acclamato dal pubblico ancora prima che iniziasse lo scontro. Tuttavia il nano, dopo aver tentato invano di liberarsi, iniziò a combattere dalla sua trappola, parando i colpi del mezz'orco infliggendo (e ricevendo) non poche ferite. Quasi allo stremo delle forze, però, il nano riuscì infine a spezzare la rete, e fu subito addosso al gladiatore, sconfiggendolo. Poiché il secondo combattente, quello che teneva la rete, era stato aggiunto solo per aumentare difficoltà e spettacolarità nel duello, Taklinn fu proclamato vincitore senza dover affrontare l'altro avversario.

Sid non fu altrettanto fortunato nella semifinale: si vide correre contro il Campione di Irongate, accompagnato da un gladiatore armato di balestra a ripetizione e uno che brandiva un martello da guerra. L'halfling non riuscì a schivare il colpo del Campione, ma lo fece con i quadrelli della balestra. Ferito, Sid tentò di rotolare sotto le gambe del campione, ma quello lo colpì di nuovo con una pesantissima ascia; nonostante Sid fosse riuscito a colpire l'avversario alle spalle, il Campione si voltò e sconfisse l'halfling, subito soccorso dai compagni.

Lo stesso Campione affrontò dunque Taklinn nella finale. I due gladiatori ai lati del Campione avevano cambiato armi: al posto della balestra c'era una catena chiodata, e il martello era stato sostituito da un mazzafrusto. I tre avversari si avvicinarono al nano. Dopo il colloquio con il sindaco, Taklinn aveva imparato a controllare i poteri derivatigli dall'anello di bronzo; il fabbro generò, infatti, un cono di gas repellente sui propri avversari, che per tutta la durata dell'incontro rimasero storditi. Dopo che i gladiatori, a fatica, si furono avvicinati ulteriormente attraverso la nube di gas, barcollando, il nano si mise dietro al proprio scudo, senza armatura, in posizione difensiva. Un'ondata di attacchi si scatenò sull'unica difesa di Taklinn, che alla fine, esausto, riuscì però a sconfiggere il Campione. Poiché il cono di gas era una capacità innata del nano, e poiché quell'attacco aveva fatto gioire la folla, Taklinn non fu squalificato e ottenne la vittoria.

«Taklinn Holderek il Giovane – annunciò il sindaco stesso dal palco d'onore – hai sconfitto il tuo avversario nel duello finale, ottenendo il titolo di Campione. Hai guadagnato il tuo premio, che ti sarà consegnato domani, assieme con gli altri vincitori, nella celebrazione di chiusura. Ora, per guadagnare ancora maggior prestigio, ti si presenta la possibilità di affron-

tare una bestia mostruosa, catturata dai nostri cacciatori apposta per te. Non vi saranno regole. Tu contro il mostro, all'ultimo sangue. Se parteciperai, sarà per tuo genuino desiderio, e a tuo proprio rischio e pericolo, ma se uscirai vincitore, otterrai un premio degno dello scontro».

Taklinn accettò, e il sindaco gli concesse venti minuti per riposarsi e guarire le proprie ferite.

Il nano era pronto, senza armatura di propria scelta, e senza scudo, per aver maggiore agilità con l'urgorsh e poterne sfruttare la piena potenza offensiva, con l'estremità tagliente e quella acuminata.

Dal buio della galleria dell'arena avanzò lentamente un rettile dalla pelle spessa con otto zampe, e schiere di aculei ossei che si protendevano dal suo dorso, mentre i suoi occhi brillavano di un etereo lucore verde chiaro.

«Si tratta di un basilisco – spiegò il sindaco – una creatura orrenda che risiede nel sottosuolo, portata qui appositamente per il Campione. Pelor ti guidi, Holderek».

Gli occhi di un basilisco pietrificavano immediatamente chi ne incrociava lo sguardo, ma Taklinn non poteva bendarsi gli occhi per combattere, e così Barandraug generò una foschia sull'arena, in modo che lo sguardo magico del mostro fosse attenuato. Il nano mise mano alla balestra pesante e sparò un quadrello nell'occhio del basilisco, poi gettò l'arma e soffiò contro la creatura un raggio di energia elettrica, ultimo potere rimastogli dall'anello di bronzo, e il basilisco cadde a terra contorcendosi. Prima che la foschia svanisse sospinta dal vento, Taklinn ricaricò la balestra e sparò nell'altro occhio, ma non aveva fatto in tempo a estrarre l'urgorsh quando il basilisco si rialzò e caricò il nano. Il mostro aveva un udito e un olfatto straordinariamente sensibile, e scambiandosi tre o quattro assalti, Taklinn e il basilisco si affrontarono con estrema ferocia, dando al nano un assaggio di cosa fosse realmente l'uccisione dei draghi; il sangue dell'epico cacciatore tornò comunque a mostrarsi, guidando l'estremità appuntita dell'urgorsh in profondità nel collo del mostro, che morì tra orribili spasmi. Il nano fu acclamato dall'orgasmo della folla, e trasportato per le strade della città dalla gente.

Seguì, nel pomeriggio, il torneo di scacchi degli evocatori. Non dovendo assistere i propri compagni in altre gare, Taklinn si recò alla biblioteca per farsi aggiornare sulle informazioni che lo gnomo aveva cercato su Jounterheimr.

«È stato un lavoro faticoso – spiegò il bibliotecario – ho dovuto sfogliare trattati di geografia gnomeschi, saghe naniche e rapporti militari degli umani, ma alla fine ho raccolto dati sufficienti per essere quasi certo che il tuo *Jounterheimr*, sempre che esista, si trovi sulle catene montuose che circondano la Baia Grendep, e quindi sui Raschiatori, le Montagne Griff o le Montagne Corusk, ma non posso essere più preciso. Le catene montuose si trovano a quasi cinquecento leghe a nord delle Colline di Ferro, oltre Ahlissa, la Baia Relmor e Nyrond, ma che io sappia i pochi nani che si sono avventurati in quelle zone hanno avuto una pessima fine».

Taklinn si fece trascrivere tutte le informazioni in nanico su una pergamena, poi ringraziò e se ne andò; naturalmente il lavoro era stato pagato in anticipo.

Il giorno successivo, l'ultimo della Festa dell'Abbondanza, il sindaco stesso consegnò i premi ai vincitori: oltre alla somma di trecento monete d'oro ciascuno, Rigel ottenne una spada lunga d'acciaio placcato in argento con una pietra di giaietto nell'elsa, un vero capolavoro dell'arte siderurgica di Irongate. A Barandraug, vincitore della gara di tiro con l'arco, fu donata la *faretra di Ehlonna*, un artefatto magico che poteva contenere al suo interno centinaia di frecce, lance e giavellotti, senza modificare peso e dimensioni, in modo simile alla *borsa con-*

servante di Rigel, ma già piena di frecce e proiettili di ogni tipo. A Taklinn, Campione dell'arena dei gladiatori, furono consegnati dei bracciali in cuoio decorato che avrebbero incrementato magicamente la sua capacità di parare i colpi nemici, e una *cintura della forza da gigante*, anch'essa magica, che gli avrebbe donato una forza straordinaria. Al vincitore degli scacchi degli evocatori, l'apprendista dell'arcimago di Rel Astra, fu infine donata una preziosa tunica incantata. La festa del giorno Libero, settimo della Festa dell'Abbondanza, fu celebrato con ancora maggiore gioia dei precedenti giorni, e tutta Irongate risuonava della musica dei bardi e risplendeva delle luci dei maghi. Tuttavia la missione dei raminghi incombeva, e l'indomani si sarebbero imbarcati verso est.

XXIII – i seguaci

Ciascun feudo si estendeva per oltre settemila ettari. Nel giorno libero, settimo e ultimo della Festa dell'Abbondanza, un messo dello Szek aveva raggiunto Irongate e si era presentato ai cavalieri raminghi dopo le premiazioni del torneo; aveva consegnato loro gli atti di proprietà dei terreni, che comprendevano una descrizione dei confini e della morfologia. La tenuta più grande, Kernhold, apparteneva a Rigel e si trovava a nord del villaggio di Arvenalia, e assieme a Guardabaia, il feudo di Sid posto in fondo alla Baia Testagrigia, era l'unica ad avere accesso al mare. A Taklinn era stato assegnato Collegrigio, un terreno con una piccola fortificazione sul confine con le Headland, tra Jodmar e Zenitroch; Gybir possedeva il terreno più piccolo a sudest di Scant, Senerland, che avrebbe governato assieme all'Ordine della Salvezza oscura, mentre a Barandraug era toccato Lungobosco, a sud di Jodmar.

Tutti i cinque terreni erano in parte coltivati a frumento, che avrebbe garantito ai proprietari un introito regolare, seppur esiguo. Di vedute ben più ampie e moderne rispetto ai precedenti feudatari, Rigel sapeva che rinunciando al denaro di quell'anno e al raccolto della successiva stagione essi avrebbero potuto installare nuove culture infinitamente più redditizie del comune grano. I cinque cavalieri raminghi stabilirono così che, se fosse stato possibile, avrebbero acquistato semenza più pregiata, in autunno, prima della semina.

Con in mano le informazioni sul proprio terreno, Barandraug si recò alla mostra di animali del mezz'orco, indicando a questo dove trasferirsi con la famiglia e le creature, come si erano accordati nei giorni precedenti. Il druido parlò con una delle aquile che stava rinchiusa, indicandogli come liberarsi qualora il mezz'orco non avesse rispettato i patti, e lo pregò di correre ad avvisarlo se ci fossero stati problemi.

Dopo essersi incontrato con il mezz'orco, Barandraug, accompagnato da Taklinn e Sid, iniziò a girovagare per le ampie strade della metropoli, fino a che, all'ora di pranzo, non si imbatté in un numeroso gruppo di persone accalcate in cerchio che guardavano verso il centro della strada; racchiusi nel circolo formato dalla folla, un'elfa e un orco stavano duellando ferocemente, ma quando i tre cavalieri riuscirono ad avvicinarsi abbastanza da vedere lo scontro, l'elfa aveva già abbattuto il suo avversario. Il druido rimase pietrificato nel vedere che quell'elfa aveva i capelli biondi come l'oro, poiché fino ad allora non aveva conosciuto nessun altro elfo, oltre a sé stesso, che avesse i capelli chiari, e ciò stimolò l'interesse di Barandraug. Di lì a poco sopraggiunsero anche numerose guardie civiche che afferrarono l'elfa per le braccia; ella non oppose resistenza, ma voltando il capo incrociò casualmente i suoi occhi con quelli di Barandraug.

«Tu..?» chiese stupita. In un primo momento il druido non seppe cosa risponderle.

«Tu, sei tu, Alamir! Alamir!» gridò l'elfa, tentando di divincolarsi, mentre i soldati la trascinavano via. I suoi giovani occhi verdi erano fissi sul druido.

Barandraug non agì razionalmente, ma del resto neanche Gybir aveva agito razionalmente quel giorno a Ovestorrione, tre mesi prima, e ora era un saggio dell'Ordine. Il druido quindi, contrariamente alla condivisibile opzione di ignorare i vaneggiamenti di un'omicida, sentì l'irrefrenabile impulso di seguire le guardie e la loro prigioniera.

«Dove la state portando?» chiese Barandraug alle guardie, mettendo bene in mostra la spilla di Cavaliere Onorario. Uno dei soldati si scusò con il cavaliere, ma disse che, anche volendo, non avrebbero potuto consegnargli la prigioniera. Un nobile straniero, secondo le leggi di Irongate, poteva chiedere la scarcerazione di un detenuto solamente al magistrato assegnato al caso.

Nel carcere, il magistrato di Irongate non acconsentì a liberare l'elfa, dal momento che era accusata di omicidio non giustificato. Se nessuno fosse stato in grado di dimostrare che la prigioniera era innocente, essa sarebbe stata condannata a morte; Sid puntualizzò il fatto che l'ucciso era un orco forestiero, ma le sue parole non furono sufficienti: Irongate era la più importante città commerciale delle Flanaess dopo Greyhawk, e per mantenere tale status le sue leggi dovevano garantire la sicurezza degli stranieri a pari modo di quella dei cittadini.

Il druido ottenne comunque l'accesso alla zona detentiva del tribunale per poter incontrare l'elfa. La prigioniera, di nuovo incredula di vedere Barandraug, spiegò di essere Thernja Holimion, sorella gemella di Barandraug, il cui vero nome era Alamir Holimion. Mentre Alamir, o Barandraug, era stato raccolto dai druidi di Bosco del Terrore, Thernja era stata tratta in salvo da Quarion Talaviir, un mago elfo di Daerech, il quale l'aveva cresciuta nei primi decenni della sua vita. L'elfa aveva poi imparato a utilizzare arco e lama, e quando ebbe raggiunto l'età sufficiente partì, vagando per le Flanaess a caccia di orchi e mezzorchi nel disperato tentativo di domare la propria sete di vendetta, e cercando contemporaneamente Alamir, per ricongiungere gli unici tre superstiti di Daerech.

Barandraug chiese aiuto ai suoi amici per liberarla, e il paladino propose di ingaggiare un avvocato, tenendo presente che la mattina del giorno successivo sarebbe salpata la nave per Naerie. Alamir comprese bene che l'argomentazione di Rigel era corretta, anche in forza del fatto che il paladino avrebbe difficilmente sacrificato tempo della loro missione per parlare in favore di un'imputata palesemente colpevole. Ancora una volta, però, l'indole caotica del druido prese il sopravvento nelle due decisioni.

Naturalmente, l'idea di far evadere qualcuno dalla prigione entusiasmò Sid, a tal punto che il ladro riuscì a portare dalla loro parte il difensore nanico, che pur essendo un garante della legge mortale e divina, si lasciò convincere dalla veloce lingua dell'halfling; con l'aiuto di molta birra, Sid usò infatti il pretesto di voler aggiungere altri combattenti nella compagnia, e fece leva sull'antipatia che Taklinn provava per gli orchi. Alamir ebbe però la strana quanto discutibile idea si esporre il loro piano a Rigel, nel tentativo di ottenere un ulteriore alleato; tuttavia il rigore morale del paladino non fu minimamente intaccato, e Rigel stabilì che quella notte nessuno avrebbe lasciato la Folgore. Così Alamir, Sid e Taklinn finsero di andare a dor-

mire nelle loro cuccette.

Ben consapevole che i suoi tre compagni avrebbero escogitato un piano per fuggire dalla nave, Rigel il Brancaleone, seguito, dal negromante, da Emerwen e da due scheletri non morti, si recò presso il carcere dopo aver lasciato la Folgore in custodia a Tabra, il mozzo.

Una volta giunti a destinazione, Rigel ottenne l'accesso al cortile della prigione con un futile pretesto, ricorrendo al proprio carisma e al titolo di rappresentante dello Szek. La prigione era un massiccio edificio dalla pianta grossomodo circolare, disposto su tre piani e sorretto da imponenti contrafforti, circondato da una sottile ma slanciata cinta in muratura che si trovava a poco meno di venti passi dall'edificio. Il cancello sulle mura era l'unica entrata del complesso, dopo il quale si trovava il portone principale dell'edificio detentivo. Tra la costruzione e le mura stava un cortile in terra battuta costantemente pattugliato da sentinelle di Irongate, e vi erano dalle cinque alle dieci guardie anche all'esterno delle mura.

Non visto da Tabra né da Rigel o Gybir, il piccolo Sid raggiunse la prigione e riuscì abilmente a eludere le guardie esterne e a superare il cancello, travestito da sentinella grazie all'aiuto di trampoli e braccia meccaniche controllate a distanza. Riuscì quindi a penetrare all'interno dell'edificio, dentro al quale, favorito dal buio, iniziò a cercare indisturbato Thernja. Poco dopo giunse alla prigione anche Taklinn, che quella sera ebbe il maggior numero di ripensamenti di tutta la sua vita.

«Ammiro il fatto che un guerriero votato al rigore come voi abbia rivalutato le opinioni proprie» commentò Rigel, vedendo Taklinn giungere solo. In realtà nemmeno il nano sapeva da che parte stare, ma fu incoraggiato dalle parole di Rigel, e così entrò nell'edificio alla ricerca di Sid, poiché Hoder sospettava che l'halfling fosse entrato. Se Taklinn fosse poi entrato per fermarlo o aiutarlo, solo Vecna poté dirlo, anche se il paladino era propenso per la prima ipotesi.

Sid e Taklinn rimasero nella prigione per più di un'ora, durante la quale anche Alamir, per allontanare Rigel dal complesso carcerario, lo raggiunse assieme a Tabra: indicando le nuvole, il druido preannunciò l'arrivo di una tempesta, e pertanto Rigel avrebbe fatto bene a recarsi al porto. Il paladino di Heironeous intuì qualcosa di sospetto nelle parole dell'elfo, ma notò che, in effetti, le due lune erano coperte da molte nubi, e così accompagnò il druido e il mozzo alla Folgore, e rimase con lui sulla nave, per assicurarsi che il diretto interessato all'evasione di Thernja fosse impossibilitato ad agire.

«Ho come l'impressione che tu non sia una guardia di Irongate» osservò Thernja, quando Sid entrò di nascosto nella cella dell'elfa, con un mazzo di chiavi rubato.

«Già – rispose tranquillo l'halfling – sono un amico di Barandraug, tuo fratello…».

«*Alamir*!» lo rimproverò lei.

«Basta!» proruppe Sid. «Perché tutti quelli che incontro mi correggono? Comunque, sono un amico di Baran… cioè Faram… *Alamir*, e ti porterò fuori di qui».

L'elfa si sentì autorizzata a sorridere, curiosa di vedere se Sid sarebbe stato in grado di mettere in pratica le proprie parole.

Intanto Taklinn, che aveva vagato per i corridoi del carcere senza trovare il proprio compagno, si era rassegnato e aveva fatto ritorno alla nave, ammettendo di fronte a Rigel che, probabilmente, era entrato nella prigione sì per trovare l'halfling, ma per aiutarlo, e non fermarlo. Volendo offrire al nano una seconda possibilità, il paladino lo lasciò sulla Folgore a sorvegliare Alamir, mentre egli evocò Antares dai Piani Esterni e raggiunse al galoppo Gybir e i suoi tre non morti.

Taklinn, affaticato dalla lunga camminata fino al porto, e forse influenzato da un incantesimo dell'elfo, provò improvvisamente un grande appetito, e andò alla ricerca di un po' di carne, lasciando il druido incustodito. L'elfo non ci pensò due volte: si tramutò in gabbiano e volò fuori da un boccaporto della nave per aggirare la sorveglianza di Tabra, il quale si trovava ancora sul ponte.

Presso il carcere, Gybir era rimasto solo per più di un'ora a pattugliare il cortile. Durante questo periodo, ebbe certamente occasione di riflettere, perlomeno sulla possibilità che ci fosse una seconda uscita dall'edificio, e si era quindi informato al riguardo parlando con una guardia, la quale indicò che, in effetti, c'era una seconda porta, molto piccola e poco conosciuta, ma agibile. Il negromante vi aveva allora inviato Emerwen, perché cercasse la porta e la sorvegliasse, dato che sicuramente Sid l'avrebbe trovata e utilizzata; e fu così, perché quasi nello stesso istante in cui Rigel raggiunse il mezzelfo, questo fu avvisato dal fantasma che una guardia e un'elfa stavano uscendo dalla porta minore. Lasciati i due scheletri a sorvegliare l'ingresso principale, i due compagni si recarono da Emerwen. Questa volta il paladino smascherò Sid, che si tolse quindi il travestimento e i trampoli, circondato dai tre compagni, e non ancora del tutto fuori dal cunicolo di servizio che conduceva nel cortile.

«Non ho intenzione di combattere contro di te!» strillò l'halfling, rivolgendosi a Rigel.

«E nonostante ciò tradisci la fiducia nostra!» esclamò Rigel.

Sid si trovava in quel momento esattamente sulla porta del cunicolo, seguito da Thernja, a circa due metri da lui. Fuori dal corridoio, a sbarrare la strada al ladro, stava fieramente Emerwen, e alle sue spalle Gybir. Rigel si trovava invece più indietro, quasi a ridosso del muro di cinta. Mentre Sid parlava, però, Alamir trasformato in gabbiano riprese le proprie sembianze, atterrando di fianco a Rigel e colpendolo con un piccolo fulmine generato dal cielo nuvoloso. Approfittando del cambiamento dei rapporti di forze, l'halfling rotolò fuori dal cunicolo oltrepassando Emerwen e cercando di colpire Gybir; il negromante fu più veloce, e lanciò un raggio di indebolimento contro Sid, rendendolo assonnato e intorpidito, tanto che l'halfling non riuscì a colpire il proprio bersaglio, e fu anche facile preda di un tocco incorporeo di Emerwen, che scosse il ladro ma ne prosciugò la forza.

Rigel, ripresosi dalla scarica elettrica del fulmine, generò una lastra di ghiaccio sotto i piedi di Sid, Thernja, Emerwen e Gybir; tuttavia, mentre Emerwen levitava naturalmente, Gybir spiegò le *ali della notte* e prese a volare a meno di un metro da terra; l'unico a scivolare fu Sid. Rigel sembrava aver pianificato tutto a meraviglia, o quasi: Thernja approfittò infatti della situazione di Gybir, che stava volando e non godeva di buona agilità, per scivolare sulla lastra di ghiaccio e darsi alla fuga. Rigel tentò di inseguirla, ma un nuovo fulmine invocato da Alamir lo colpì attraversandogli le membra. Questa volta, però, il cavaliere Brancaleone non ebbe clemenza del proprio compagno, perché impugnò Alastella e attaccò il druido. Questo si

difese, certo, parando il colpo con il bastone, ma il paladino fece ricorso al suo potere divino che non si scaricò solo sotto forma di forza d'urto, ma anche con un grandioso soffio di gelo freddo come le stelle che spinse al suolo l'elfo, fortemente intorpidito dal colpo incantato.

Intanto Thernja Holimion era scomparsa nel buio, e probabilmente aveva scavalcato il muro di cinta, perché le guardie provenienti dal cancello assieme a Taklinn e agli scheletri non avevano trovato nulla. Alamir era riuscito nel suo intento, anche se parzialmente, e difficilmente Rigel lo avrebbe perdonato.

Nulla di straordinario. Nulla di rischioso. Lo si era sempre fatto.
Una piccola infusione di paura, per domare l'animo fervido.
Vide il Maestro porre la mano sulla nuca della ragazza, stringendola.

Troppo tempo. Troppa paura. La ragazza chiese di smettere, ma non smise in tempo. Troppa paura le era stata infusa. Nella vista nebulosa invocava gli dei.
Poteva vedere attraverso gli occhi della ragazza. Il volto del Maestro, immondo deturpato da una mente dannata dall'errore del deturpato. Blasfema fobia del tocco blasfemo.

«Maestro, siete sicuro di ciò che mi avete chiesto? Non è trascorso nemmeno un mese da quando sono stato nominato Saggio».

«Liadon, la tua umiltà è lodevole, ed è per questo che abbiamo deciso di affidarti questo compito. Abbiamo individuato un potenziale nel ragazzo, ed è nostra opinione che impari a utilizzare il proprio potere da chi se ne è sempre servito con saggia misura».

I due negromanti parlavano, passeggiando per le stanze del santuario, sul terminare della notte. Gybir si era recato alla sua casa dopo la fuga di Thernja, per prendere congedo dai suoi confratelli.

«Sono onorato della fiducia che riponete in me, Maestro. Mi impegnerò affinché la vostra richiesta sia esaudita al meglio».

«Non ne dubito. Hai solo ventisei anni, eppure sei passato da apprendista a saggio in soli due mesi. Sento che il ragazzo farà altrettanto sotto la tua guida, e forse ti aiuterà ad alleviare le tue pene».

«Voi sapete…».

«Sì, ma non ti preoccupare. So che le sofferenze che hai subito non possono essere terse dal tempo, e non ti penalizzerò per questo. La tua forza di volontà ti permette di contrastare il dolore meglio di chiunque altro, in questo santuario».

«Grazie, Maestro».

«Prima che tu vada, Liadon, accetta questo».

Il Maestro porse a Gybir un piccolo osso, una falange umana incisa e decorata con rune di inchiostro rosso e nero.

«Maestro, io non posso…».

«So che non ti senti all'altezza, Liadon, ma tra non molto dovrai provare il tuo valore. Quando questo accadrà, sarai in grado di fare buon uso di questo dono».

Pelor illuminava la baia di Irongate celando ancora la sua presenza dietro le Colline di

Ferro quando la nave mercantile salpò dalla città in direzione del mezzogiorno, verso Naerie. Mentre si imbarcavano, Gybir presentò ai propri compagni Danel, un giovane negromante di quindici anni che i Maestri dell'Ordine della Salvezza Oscura aveva affidato al mezzelfo come suo apprendista. Durante la prima giornata di navigazione, Rigel si interessò al ragazzo, per valutarne il potere e le capacità: alla fine decretò che l'apprendista di Liadon sarebbe stato un valido alleato, e lo accettò all'interno del gruppo.

Danel era un giovane umano, che come la maggior parte dei negromanti non aveva notizie delle proprie origini; aveva da poco finito l'addestramento impartitogli da un Maestro, ed era pronto per apprendere le arti occulte da un Saggio Necromante, e poiché il ragazzo dimostrava un carattere molto vivace e una sviluppata curiosità, il suo Maestro lo ritenne adatto ad affiancare Gybir nelle sue avventure all'esterno dei santuari. I vaporosi capelli neri coronavano l'alta fronte del ragazzo e talvolta gli ricadevano sugli occhi cremisi, che grazie alla magia si erano avvicinati a quelli dei non morti, con i quali condividevano la capacità di vedere al buio. Non era molto alto, ma sicuramente molto più robusto del suo insegnante. Forse un po' lento nei riflessi, e nonostante ciò rapido di mente. L'Ordine lo aveva fatto partire con un abito da viaggiatore molto sobrio e scuro, un pugnale e una balestra, più uno zaino in cui portava la tunica da negromante, il Tomo del Primo Sigillo e alcuni strumenti da scrivano e alchimista, che avrebbero potuto servire al suo insegnante. In aggiunta, gli era stato consegnato un cavallo completo di sella e briglie, poco più di un ronzino, in effetti, ma adatto allo scopo.

Durante il viaggio le tensioni formatesi a causa di Thernja si allentarono fortemente, forse grazie anche alla presenza dell'apprendista di Gybir; il fatto che al mezzelfo fosse stato assegnato un discepolo significava che l'Ordine riponeva ormai molta fiducia nei confronti del Saggio Necromante, e nondimeno gli portava rispetto. Probabilmente per questo, per il fatto che Gybir Liadon fosse diventato importante, anche i suoi compagni furono spinti a un processo di maturazione che dilavò i rancori reciproci.

Inoltre, pensò Alamir, Thernja ormai era fuggita, sia pure senza armi, senza denaro e cibo, o vestiti adatti: non si sarebbe potuti tornare indietro. Se aveva davvero commesso delle colpe, la situazione di precarietà in cui sicuramente si trovava in quel momento sarebbe stata una pena non trascurabile; in un modo o nell'altro, si convinse il druido, sia lui che Rigel erano stati accontentati.

Durante i sei giorni di navigazione, il paladino di Heironeous e Cavaliere Onorario del Libero Stato di Onnwal ebbe cura di ispezionare tutti i passeggeri del mercantile tramite alcune semplici divinazioni, per assicurarsi che non vi fosse nessun elemento sospetto a bordo. Mentre si concentrava per studiare gli animi delle persone, Rigel fu avvicinato da una figura incappucciata alta poco meno di Alamir. Si trattava di Soveliss di Ineskadel e Durnsay, la mezzelfa cantrice della lama un tempo al servizio di Charir Vith e della Fratellanza Scarlatta, che era fuggita dalle prigioni di Scant per seguire Rigel. Ella si offriva all'uomo quale sua discepola e seguace, affinché il nobile la addestrasse, portandola sulla via della redenzione e facendola accogliere dalla misericordia di Heironeous.

Rigel fu molto stupito, ma al contempo entusiasta della richiesta, e si sentì onorato di essere stato scelto per quell'oneroso compito, la redenzione di una servitrice del Male.

L'emozione non trattenne comunque il paladino dal fare sfoggio di buone maniere, come un elegante baciamano rivolto a Soveliss, unitamente all'invito a seguirla come propria seguace. Seguì però anche il rimprovero, la prima lezione che Soveliss dovette subire da Rigel: fuggire dalla prigione era stato un gesto sbagliato, per quanto buone fossero le intenzioni; il codice morale di Rigel e di tutti i paladini non autorizzava a servirsi di metodi illegali per giungere più velocemente ad un risultato buono.

«Signore – si scusò Soveliss – mi dispiace avervi fatto un torto prima ancora di essere vostra apprendista, tuttavia la morte di Charir Vith e la sconfitta della Fratellanza Scarlatta mi hanno resa molto confusa. Voi ispirate fiducia, ed è per questo che ho deciso di seguirvi». Bastò la soave voce di Soveliss a sciogliere il cuore del paladino, che accettò le sue scuse; la leggerezza e la musicalità della voce della mezzelfa era tanto incantevole che avrebbe potuto esprimersi solamente cantando toni semplici, senza articolare alcuna parola.

Gybir, vedendo Soveliss, fu colto immediatamente da quell'anomalo sentimento che aveva provato nei loro precedenti incontri, ma per un'inspiegabile motivo si sentì felice a vedere Soveliss dalla loro parte. In ogni caso, il negromante cercò di tenersi distratto occupandosi del proprio allievo.

Una sera, mentre Rigel osservava il tramonto sul Mare Azzurro in compagnia di Soveliss, gli si avvicinarono Gybir e Danel; Rigel guardava a occidente, come sempre faceva quando viaggiavano per mare o sostavano in cima a dei rilievi. E quando guardava in quella direzione, la fermezza e il rigore del suo portamento si diradavano tra le espressioni di malinconia; proprio per questo motivo quella sera Gybir si era avvicinato al paladino, per interrogarlo sulle cause di quella smaniosa malinconia indirizzata al tramonto, che aveva tacitamente caratterizzato Rigel sin dalla loro partenza dal porto di Monmurg, a bordo della Cephea.

«La mia casa natale – disse il paladino al termine di una lunga serie di tartagliamenti – è sita al crepuscolo. Nacqui in Guardiaspina, sul limite fra il reame di Bissel, fido alla Grande Marca, e quello di Ket. Ivi, nella mia patria, regna sovrano Sua Più Risoluta Magnificenza, Magnus Vrianian, Comandante della Grande Marca. Ei, come ben conoscete, stregone mezzo-elfo, è custode della seconda chiave oggetto della nostra cerca. Per tale cagione avanzai sempre a malincuore in codesta direzione, razionalmente consapevole che, come si dimostrò, le probabilità di rinvenire la chiave di Onnwal erano maggiormente maggiori di quelle relative alla chiave sita nella Grande Marca. E tuttavia a me par lecito temere per la sorte di Sua Più Risoluta Magnificenza, probabile vittima dell'immonda succube».

Avendo esposto i propri timori, Rigel aveva anche menzionato le proprie origini; fu così che, sollecitato da Gybir, egli raccontò cosa lo aveva portato a girovagare.

Come aveva spiegato poco prima, egli era nato a Guardiaspina, città di confine contesa tra Bissel e Ket. Proveniva da una famigli nobile, la casata Brancaleone, non ricchissima ma di buon nome da lunga data, che possedeva alcuni palazzi in città ed una magione in campagna, anche se doveva la maggior parte dei propri introiti ai forti legami che vantava con l'esercito della Grande Marca; infatti, almeno un familiare per generazione prestava regolare servizio come ufficiale militare, solitamente il primogenito, al quale per tradizione la famiglia attribuiva il nome di una delle stelle della costellazione del Cacciatore. Essendo legati all'esercito e in

particolare ai Cavalieri della Guardia, i Brancaleone erano anche rispettabili membri del governo della città – perlomeno della parte controllata da Bissel; tuttavia l'intera casata risultava sottoposta alle decisioni dei Cavalieri della Guardia, anche perché i Brancaleone più importanti facevano spesso parte di quest'ordine militare quasi-religioso. L'istruzione di Rigel era stata affidata a un precettore, un chierico di Heironeous che introdusse il piccolo aristocratico al combattimento e alla fede nell'Invincibile, oltre che al galateo e alle maniere di corte.

Un giorno, tuttavia, poco prima di diventare un ufficiale dell'esercito di Bissel, Rigel aveva assistito alla pubblica esecuzione di alcuni seguaci di Al'Akbar provenienti da Ket, condannati e giustiziati dagli stessi Cavalieri della Guardia in nome di Heironeous. Il ragazzo era stato toccato nel profondo dell'animo, e iniziò a dubitare e a riflettere: come poteva Heironeous, dio del bene, autorizzare reati come omicidio e furto ai danni dei malvagi? Erano malvagi, diceva Rigel, ma pur sempre persone. Perché ucciderli? Perché non provare una via pacifica, come quella suggerita da Al'Akbar stesso, il Grande Sacerdote di Ekbir? Afflitto da questi dubbi, di fronte all'orribile e sanguinosa esecuzione dei prigionieri Rigel aveva sentito l'irrefrenabile bisogno di lasciare Bissel, per scoprire meglio il modo in cui girava il mondo.

La famiglia Brancaleone era stata inizialmente contraria alla decisione del giovane Rigel, sperando in una sua proficua carriera militare, ma essendo di orientamento progressista si aprì facilmente verso le opinioni del percettore del ragazzo. Alla fine i parenti del futuro paladino avevano acconsentito a lasciarlo partire, fornendogli i mezzi necessari a iniziare il viaggio attraverso le Flanaess, auspicando che un giorno avrebbe trovato la risposta ai suoi interrogativi. Prima che partisse, il padre di Rigel, Saiph il Brancaleone, consegnò al figlio la sua spada, Alastella; si narrava che anticamente quella spada avesse posseduto dei poteri divini sorprendenti, ma con il passare delle generazioni la sua forza magica si era affievolita, lasciando solo lo splendente e freddo acciaio.

Fu così che, pronunciai i voti di Heironeous dal proprio insegnante, Rigel si ornò dell'effige dell'Invincibile e iniziò a esplorare Sterich, i reami di Ulek e il Keoland, vivendo a stretto contatto con nobili e contadini, nel tentativo di scoprire quale fosse la vera legge divina e la vera giustizia. Infine giunse nei Possedimenti dei Principi del Mare, incontrando Buck, Gybir e Barandraug – o Alamir – nella locanda sulla strada per Monmurg.

«E avete trovato una risposta, infine?» chiese speranzosa Soveliss.

«No», fu la secca sentenza del paladino. Forse anche per quello era triste, perché pensare alla propria casa conduceva il suo pensiero a quel giorno dell'esecuzione. Gybir e il suo apprendista rimasero appoggiati al parapetto della nave, a scrutare assieme a Rigel gli ultimi raggi del sole che calavano dietro al mare, su Guardiaspina. Su casa.

XXIV – il drago

Ormai in decadenza, era giunto al suo apice qualche centinaio di anni prima delle Guerre di Greyhawk: l'impero di Ahlissa, o più propriamente detto Regno Unito di Aerdy, occupava un tempo le Flanaess dalla Costa di Solnor alla Gola del fiume Fals, dal Mare Azzurro meridionale al Mare Ghiacciato settentrionale. Secoli di conflitti e guerre d'indipendenza avevano reso il regno un'ombra di ciò che era stata in passato, ma possedeva ancora una parvenza del suo antico splendore. L'incredibilmente ricca capitale, Kalstrand, era un rifugio per contrabbandieri e operatori del mercato nero, dove qualsiasi cosa poteva essere acquistata. Sul fronte politico il recente mandato affidato al Grande Principe Xavener da parte di diverse fazioni era invece chiaro: ristabilire Aerdy come il principale potere economico e politico delle Flanaess, evitando a tutti i costi ulteriori conflitti.

La città di Naerie si trovava in una posizione molto periferica rispetto all'impero, situato a nord, oltre le Colline di Ferro, le quali erano abitate da nani alleati a Irongate. Tale isolamento faceva sì che il potere del Grande Principe fosse meno potente sulla città e la relativa provincia, perciò era questa una meta prediletta da feccia e criminali in fuga, o semplicemente da chi, come i cinque cavalieri di Onnwal, non voleva dare nell'occhio; tuttavia il gruppo fallì in questo intento, dato che alcune ore dopo il loro sbarco a Naerie, il giorno Libero, settimo di Mietitore, i raminghi furono avvicinati da un uomo di mezza età che indossava una cotta di maglia e portava una mazza, un mantello rosso e le insegne di San Cuthbert, il dio del castigo che esigeva punizione su coloro che infrangevano la legge.

Rigel riconobbe quell'uomo come un chierico, e salutò il ministro del dominio divino della legge. Il chierico affermò di conoscere i cinque cavalieri, e chiese di poter parlare con loro in privato, lontano da orecchie e occhi indiscreti delle strade e delle locande. Il paladino di Guardiaspina accettò l'invito, naturalmente dopo aver tacitamente constatato, tramite i suoi poteri, che il chierico non fosse in realtà malvagio. Rigel non vide il male nel loro interlocutore; si convinse quindi che non si trattava di un travestimento ma di un vero sacerdote, e acconsentì a seguirlo. L'uomo condusse i raminghi, seguiti da Soveliss, Danel e i sei non morti, in una piccola cappella abbandonata consacrata un tempo a San Cuthbert, vicino alle mura della piccola città.

«Ora che siamo soli – esordì il chierico – posso spiegarvi il perché di questo incontro. Come avete appreso, sono un sacerdote di San Cuthbert, e faccio parte di una particolare setta della nostra Chiesa il cui scopo è di ricercare e custodire tre potenti chiavi, le stesse che anche voi state inseguendo. Avrete ben appreso che sarebbe assai sconveniente lasciare il possesso di questi tre artefatti a un'entità male intenzionata; so anche che avete subito diverse sofferenze e fatiche a causa della missione che accettaste di condurre, perciò io sono qui, in nome del mio ordine, perché cediate a noi questo gravoso e oscuro fardello».

Gybir e Rigel corrugarono le labbra in segno di disapprovazione.

«Io non mi fido» disse Taklinn. «Cosa ti da la licenza di chiederci la chiave?».

«Il mio mandato, nonché il volere stesso di San Cuthbert. L'ordine deve essere mantenuto a Oerik».

«Ma per quale motivo – interrogò Gybir – le chiavi furono assegnate a custodi che, fino ad ora, non si sono rivelati all'altezza del compito?».

«È stata una decisione presa durante la firma del Trattato di Greyhawk, al termine delle guerre, otto anni or sono».

«Furono coloro i quali siglarono il Trattato a dare autorizzazione alla vostra linea di condotta?» chiese allora Rigel.

«Certo che no! La nostra setta è al solo servizio di Cuthbert».

«Allora – protestò Gybir – per quale motivo volete agire contro la decisione dei reami delle Flanaess? È legge tanto quanto quella di Cuthbert».

«Tuttavia una legge macchiata dalla gola dei mortali: il Trattato di Greyhawk è stato firmato in gran fretta, senza riflettere su una questione delicata quale era la custodia delle chiavi. I politici sono sempre stati, e sempre così saranno, in qualche modo corrotti. In quel caso erano corrotti dalla paura di Rary. Noi dedichiamo invece la nostra intera esistenza al rispetto delle leggi e dell'ordine terreni e divini».

I cavalieri chiesero un momento per pensare, e uscendo dalla cappella si accostarono l'un l'altro per scegliere in quale modo agire: da un lato non si fidavano di consegnare la chiave, per ottenere la quale avevano combattuto una guerra, a uno sconosciuto, ma d'altro canto la dottrina di San Cuthbert autorizzava l'uso della violenza per far rispettare le leggi della divinità, quindi era possibile aspettarsi un'aggressione da parte del chierico in caso di rifiuto. Indubbiamente il sacerdote non avrebbe avuto alcuna possibilità da solo contro cinque cavalieri e il relativo seguito, tuttavia Rigel, già contrariato dalla legittimità di uccidere gli adoratori di Hextor, non avrebbe mai potuto far del male a un ministro del dio della legge e della punizione. I raminghi decisero infine di tentare la via diplomatica; il chierico di San Cuthbert si sentì raccontare delle numerose avventure e della grande esperienza che, come in parte già sapeva, i raminghi avevano acquisito: avevano sconfitto un giovane drago, respinto due vascelli di pirati, rapito una regnante malvagia, liberato una nazione e vinto due tornei d'arme. Questo e altro, secondo i raminghi, era la prova che essi erano perfettamente in grado di custodire la chiave.

«È una validissima argomentazione – commentò il chierico – tuttavia non appropriata. Nemmeno se tutto l'ordine dei Cavalieri del Cervo fosse disposto a portare la chiave io potrei rinunciare a prenderla: la legge divina vuole che le chiavi siano custodite dalla mia setta, non portata in giro per le Flanaess alla mercé di draghi e immondi».

Rigel comprese bene che le motivazioni del chierico, al contrario delle loro, erano inappuntabili, e per questo il paladino iniziò a riconsiderare la propria decisione: qualcuno aveva forse detto loro di recarsi a tutti i costi nelle Isole Lendore? E una volta trovato lo scrigno, cosa avrebbero fatto? L'avrebbero aperto, naturalmente, ma dopo? «Grazie per aver portato qui la chiave e aperto lo scrigno», avrebbe potuto dire la succube, mentre si impossessava del terzo oggetto. Se le chiavi erano tenute lontane dai relativi scrigni, vi sarà sicuramente stato un motivo valido, per quanto affrettata possa essere stata la decisione dei firmatari del Trattato di Greyhawk.

Questo dubbio spinse Rigel a porre una domanda al chierico: «L'antecedente Szek di Onnwal, padre di Sua Nobile Autorità Jian Destron, interrogato in momento posteriore alla sua dipartita disse, riguardo gli effetti dell'apertura di tutti i tre scrigni, "orrore". Voi conoscete forse il significato di detta favella? ».

«Ammetto, purtroppo, che lo desidererei molto, ma la conoscenza di tali segreti è riservata al nostro sacerdote superiore».

«E la daimona succube, in quale maniera ha legame con le chiavi? Quale è il fine suo?» chiese ancora Rigel.

«Le succubi – spiegò il chierico – come la maggior parte dei demoni che agiscono sul Piano Materiale, sono spesso in missione per un generale di armate abissali, come un balor o una marilith».

«Pertanto… l'apertura dei tre scrigni potrebbe condurre alla permanente creazione di portali per l'Abisso!» rifletté il paladino. Il chierico annuì, precisando però che quella era solamente un'ipotesi.

Rigel era sempre più convinto che consegnare la chiave al sacerdote di San Cuthbert sarebbe stata la cosa migliore da fare, e tuttavia nel passaggio metafisico tra intenzione e azione il paladino incontrava una certa resistenza, una forza interna che né gli dèi, né loro malgrado gli umani stessi, potevano controllare: la coscienza. Un'entità che non si poteva comprendere appieno nemmeno dalla sommità della guglia delle Terre Esterne, l'etereo potere che distingueva i mortali dalle divinità, le quali erano prive di questo privilegio, riservato a coloro che nascevano e morivano sul Piano Materiale, che erano fatti di materia deperibile. Vi erano individui dalla grande personalità, come Sid, che avevano la possibilità (o almeno tentavano) di opporsi a essa; altri molto saggi, come Gybir, che erano in grado di ascoltarla e, cosa più importante, interpretarla correttamente. Ciò che Rigel percepiva in quel momento, nel piccolo tempio abbandonato, era la sua coscienza, alla quale Gybir offrì il proprio aiuto.

«Ci è stata affidata una missione» disse il negromante al chierico. «A centinaia sono caduti per causa di questa chiave, e Wee Jas mi dice che molti altri ne cadranno ancora, indipendentemente dal custode. La nostra decisione è presa, a prescindere dalla vostra reazione: noi terremo la chiave».

Il chierico di San Cuthbert scrutò attentamente i mosaici sul pavimento della cappella.

«Se questa è la vostra decisione – rispose sollevando lo sguardo – così sia. La vostra testardaggine sarà un male per voi. E per me, quando dovrò motivare il mio fallimento di fronte ai miei superiori».

I raminghi accennarono un inchino e si diressero verso il portale del tempio, ma prima di uscire Rigel si fermò, colto da un sentimento di colpa misto ai dubbi che si stava ponendo poco prima: non era necessario dividersi, perché *se si combatte da soli, tutti sono sconfitti*, rifletté il paladino, ricordando gli insegnamenti del suo precettore a Guardiaspina. Si voltò, richiamando il chierico per proporre una collaborazione tra la setta e la compagnia; ascoltando le parole del paladino, tutti ad eccezione di Alamir si erano dichiarati concordi, e anche il chierico accettò l'offerta, risollevato. Egli spiegò che avrebbe avuto, in quei giorni, delle questioni di cui occuparsi, e pertanto si sarebbero incontrati un mese dopo a Malepozze, la città situata alla sorgente del fiume Grigioflusso, a nord del Bosco Rieu, dove risiedevano dei sacerdoti di rango superiore della setta, e dove avrebbero potuto pianificare un'alleanza.

Accordatisi con precisione sul giorno e il luogo dell'incontro, il chierico e il gruppo si separarono.

L'itinerario che seguirono i raminghi per raggiungere Malepozze fu una strada che da Naerie scavalcava gli Altopiani delle Cave in direzione del fiume Pawluck, verso i territori elfici di Sunndi. Si volsero poi a nord, costeggiando gli altopiani sotto il cocente sole estivo, addentrandosi poi, a circa metà del loro viaggio, nel Bosco Rieu, dove trovarono un po' di sollievo dalla canicola.

Al secondo giorno di viaggio attraverso gli altopiani, Gybir pensò che forse Soveliss, che aveva avuto a che fare con la Fratellanza Scarlatta, poteva conoscere il significato della spada ingemmata a nero, trovata tra i tesori di Kuranyie a Scant; il mezzelfo sapeva che molto probabilmente la sua investigazione sulla spada avrebbe condotto a un punto morto, ma poiché il

mandato ufficiale del suo Ordine era di investigare sulla Fratellanza Scarlatta, Gybir decise di tentare quella pista, finché non ne avrebbe trovata una migliore. Accostando dunque Tehmenir alla mezzelfa, Gybir sguainò la spada e la mostrò a Soveliss; quando si rivolse a lei, il negromante si accorse che la mezzelfa lo stava già osservando, ma non riuscì a sostenere il vivido sguardo di quell'incantevole guerriera, e chiese a Soveliss se aveva mai visto quell'arma.

«Oh, mi dispiace – disse la mezzelfa con la sua incantevole voce, osservando l'oggetto – ma non posso aiutarvi. Non in questo senso, almeno».

«E in quale senso potreste, *madame*?».

«Vedete, il mio precedente maestro, il conte Charir Vith, mi aveva insegnato la lingua abissale, e sebbene la maggior parte dei dotti non riesca a distinguere l'infernale dall'abissale, posso dirvi senza dubbio che quelle riportate su questa lama sono parole demoniache». La mezzelfa guardò per alcuni istanti l'incisione su un lato. «"non è morto ciò che può vivere in eterno"…» tradusse Soveliss. «..."in strani eoni anche la morte può morire" – continuò Gybir – ho già tradotto questi versi, ma non riesco a capire cosa significhino». Soveliss non si scompose, e spiegò al negromante la provenienza di quel distico.

«Non ne sono certa, tuttavia lo stile è quello del culto di Orcus, il principe demoniaco dei non morti».

«E cosa collegherebbe un demone alla Fratellanza Scarlatta?».

«Non ne ho idea, saggio Liadon». La voce di Soveliss avrebbe fatto passare a qualunque mortale la voglia di continuare a interrogarla con simile insistenza, ma Gybir era giunto a un livello superiore, per cui continuava a porle domande per sentire le sue melodiose risposte.

«Da quello che posso capire – disse Gybir parlando un po' con Soveliss, un po' tra sé – non avete mai assistito a palesi contatti tra la Fratellanza Scarlatta ed entità demoniache». Soveliss scosse la testa. «Quindi è possibile che Kuranyie abbia semplicemente una passione segreta per gli artefatti immondi, e che desideri collezionarli. Tuttavia Kuranyie è dotata di un intelletto ben più complesso, e non sono troppo sicuro che possa avere passioni tanto banali quanto il collezionismo; c'è poi il fatto che, nel giorno in cui ci siamo scontrati con lei, Kuranyie aveva appena assistito a un rituale che aveva come vittima sacrificale un'erinni, quando sarebbe stato più sensato vedere al suo posto una succube, senza contare poi il fatto che la sua scorta personale comprendeva anche due demoni. C'è poi quella cambion, la generalessa mezza-immonda. Non sono un esperto di immondi, ma da come combatteva sembrava più figlia di un demone che di un diavolo, e Chari Vith sosteneva che fosse fuggita nell'Abisso. Voi la conoscevate prima della battaglia?», ma Soveliss scosse nuovamente il capo: la cambion era giunta a Scant con i rinforzi poco prima dell'assedio a Zenitroch, e in quei giorni Charir Vith e i suoi soldati erano impegnati nella ricerca di Kuranyie.

«La mia è un'ipotesi molto improbabile – si disse Gybir – ma se la Fratellanza Scarlatta avesse davvero preso contatti con i demoni, potrebbe essere collegata alla succube e alla ricerca delle chiavi. Non riesco a capire cosa possa guadagnare la Fratellanza Scarlatta da questo "orrore", e forse non trovo una spiegazione plausibile proprio perché non ce n'è una. Però il solo pensarci mi inquieta molto».

Durante la cena, Gybir non poté fare a meno di guardare Soveliss, e di pensare. Lo sguardo della mezzelfa lo aveva inseguito per tutto il viaggio da Irongate a Naerie, e sebbene il negromante avesse sempre tentato di allontanarsi, ogni volta che incrociava gli occhi di Soveliss egli provava una sensazione di calore che saliva lungo la schiena, un'emozione che solo una volta aveva provato, e finalmente ricordava quando: la sua ultima sera a Ovestorrione, assieme a Kaya. Immediatamente i fantasmi del passato lo assalirono, e tentò di pensare ad altro.

Il giorno Libero, ventunesimo di Mietitore, la compagnia si era già addentrata da alcuni giorni nel Bosco Rieu. Era un bosco molto fitto e selvaggio, e Alamir avvertì subito i suoi compagni quando trovò le tracce di numerosi orchi, ragione per la quale la compagnia decise di tenersi sulla strada maestra, pattugliata costantemente dagli elfi di Sunndi; in questo modo viaggiarono in sicurezza fino al bivio che, a metà del percorso attraverso il bosco, dava origine a un sentiero diretto a nord, verso Ahlissa, mentre l'ampia e sicura strada elfica volgeva a est verso la capitale di Sunndi. I cavalieri raminghi e il loro esiguo seguito prepararono quindi le armi e si addentrarono, cautamente, nella parte più buia e impervia della foresta, lungo un incerto sentiero che serpeggiava nel cuore di Rieu.

Durante la marcia verso Malepozze, due giorni dopo aver lasciato il bivio, una voce calda e grave proveniente dalla macchia fece arrestare di colpo i viaggiatori.

«Sono assai dispiaciuto di dover interrompere il vostro viaggio, signori, ma credo che voi razziatori abbiate per così dire invaso il mio territorio, dal momento in cui avete messo piede in questa foresta».

L'odore di cloro che aleggiava nell'aria non lasciava presagire nulla di positivo, e Taklinn si accorse che il suo anello di bronzo stava nuovamente brillando.

«Innanzi a ogni discorso – rispose cordialmente Rigel, senza però sapere a chi rivolgersi – salute a voi e la famiglia vostra! A titolo dei miei soci, offro le più sentite e sincere scuse; non ci siamo avveduti dell'esser entrati né volontariamente nell'altrui podere. Ma siate lascivo nel permetterci le dovute presentazioni: io sono Rigel il Brancaleone, Cavaliere Onorario del Libero Stato di Onnwal, assieme ai miei compagni cavalieri Taklinn Holderek, Alamir Holimion detto Barandraug, Sid e Gybir Liadon. Con quale nobile sire siamo onorati di interloquire?».

Il fogliame si mosse, ma non solo quello dei bassi arbusti: i più alti rami degli alberi tremarono, sospinti dalle spire dell'enorme drago verde che avanzò verso i raminghi in tutti i suoi quattro metri di altezza, con l'aria di un signore intenzionato a riscuotere il pedaggio sul suo terreno con il sangue dei colpevoli. Rigel sbiancò in viso, non aspettandosi di aver appena parlato con un drago.

«Il mio nome è Kallionastiryne, signore del Bosco Rieu».

«Hai forse intenzione di combattere, o possente… draghetto?». Taklinn lo aveva sfidato, poiché si era accorto che il drago non aveva molto più di cento anni, e aveva quindi raggiunto da poco la maggiore età.

«Mi sembri un po' tracotante per essere un nano» rispose Kallionastiryne.

«Ascoltami, lucertolone, io sono Taklinn Holderek il Giovane, nipote dell'uccisore di draghi Taklinn Holderek l'Antico delle Yatil, quindi vedi di abbassare la cresta!». Il nano si rivolse poi a Gybir: «Ehi, elfaccio, cosa vuol dire *tracotante*?».

«Significa che sei *tu* a dover *abbassare la cresta*, usando il tuo lessico» fu la risposta del negromante.

Il drago ruggì, e Taklinn, quasi si trattasse di un richiamo, si gettò a capofitto contro la creatura.

«Ti faccio vedere io chi è tracotante!» gridò il nano durante la carica puntando al petto con l'urgorsh. Il drago tentò di mordere Taklinn mentre questo gli passava sotto la testa, ma il nano riuscì a respingere le fauci della creatura coprendosi con l'enorme scudo torre, poi attaccò con la punta dell'urgorsh il torace di Kallionastiryne, anche se le sue scaglie bloccarono l'arma. Mentre Taklinn attaccava, il drago non si accorse che Sid si era arrampicato su una delle sue zampe ed era salito fino alla spalla.

Per mantenere distratto il drago, Gybir ordinò a Emerwen e agli scheletri di spargersi e attaccare il nemico su più punti, tenendolo occupato mentre Danel, su esortazione del proprio maestro, tentava di indebolirlo temporaneamente. Non ci volle molto perché Kallionastiryne

comprendesse la tattica dei propri avversari, quindi dispiegò le ali e spiccò il volo, offrendo ai presenti una visione tanto maestosa quanto terrificante, a tal punto che Danel, il quale non aveva mai affrontato né visto un drago, cadde a terra scosso, e non portò quindi a compimento l'incantesimo, ma fu comunque confortato dalla calma del proprio insegnante. Alamir, invece, indietreggiò parecchio e faticò a respirare per molti minuti dopo quello spettacolo di mitico potere. Prima che la creatura riuscisse a staccarsi da terra, comunque, Taklinn ed Emerwen l'avevano ferita alle zampe, ma questo non fece altro che farla infuriare ulteriormente, oltre al fatto che, subito dopo il decollo, Sid aveva piantato le sue spade a fondo nella carne del drago. Dolorosamente accortosi della presenza dell'halfling, Kallionastiryne salì velocemente sopra le nuvole eseguendo straordinarie evoluzioni per tentare di far cadere Sid; il ladro, seppur tremante per il freddo del cielo, rimase appeso ai suoi pugnali, e quindi al drago, tanto che alla fine la creatura dovette desistere, ignorando l'intruso e gettandosi in picchiata contro gli altri avversari.

A terra, intanto, Emerwen aveva fatto disporre gli scheletri in un ampio cerchio attorno al gruppo. Rigel aveva consigliato a Soveliss di nascondersi tra le piante, per prendere di sorpresa il drago una volta che questo fosse atterrato. Taklinn si posizionò al centro del cerchio e si chinò, con lo scudo torre sollevato orizzontalmente sopra la testa; poco lontano dal nano, il paladino aveva messo mano al suo arco e incoccato una freccia, puntandola poi verso il cielo; Alamir fece lo stesso. Non avrebbero avuto molte possibilità contro un attacco in volo da parte di Kallionastiryne, perciò tutti – tranne i non morti – erano molto tesi. Soltanto Gybir era incredibilmente calmo, in piedi in un angolo, senza spada né arco, con le mani a cesto davanti a sé nelle quali teneva una stupenda gemma di ametista proveniente dalla cripta del tesoro di Kuranyie; stava osservando il gioiello come se volesse stabilire un contatto con esso. Danel e Alamir si voltarono verso il negromante, cercando di capire cosa avesse intenzione di fare, ma la loro attenzione tornò al cielo: il drago era appena uscito dalle nuvole con le fauci spalancate e gli artigli pronti a dilaniare gli intrusi del suo regno. Gybir non si degnò nemmeno di alzare lo sguardo verso l'alto; non staccava gli occhi dalla gemma, come se fosse rapito dalla preziosità di quella pietra. Quando il drago fu a meno di cento metri dal gruppo, l'ametista di Gybir prese a splendere di luce propria, e il tempo si fermò. Kallionastiryne non percepì più la mole del proprio corpo: si sentì come un fantasma, libero di vagare nell'universo, ma fu solo un'illusione momentanea, perché la sua anima fu risucchiata immediatamente all'interno della gemma di ametista. Liberato il corpo del drago dalla sua essenza vitale, Gybir se ne impossessò subito, lasciando le proprie carni temporaneamente inanimate.

La sabbia riprese a scorrere nella Grande Clessidra. Hoder guardò con spavento il proprio padrone, ma il forte legame che aveva con il negromante lo indusse velocemente a capire cosa fosse successo, e il corvo non morto si poggiò sulla spalla di Danel per osservare la scena, prima ancora che l'apprendista si rendesse conto dell'accaduto. Fortunatamente il negromante possedeva già le *ali della notte*, quindi fu in grado di usare quelle del drago per cambiare direzione e tornare verso il cielo. La prima sensazione che provò fu il dolore alla schiena per i due pugnali di Sid conficcati sotto le sue scaglie: voltò allora la testa verso l'halfling e gli chiese cortesemente di togliere le lame. Sid sobbalzò sulla scagliosa schiena del drago, incapace in un primo momento di comprendere la situazione: si era visto il muso del drago girarsi completamente sul collo, e aveva sentito uscire dalle sue fauci la solenne voce del negromante; pertanto l'halfling impiegò non poco tempo per riuscire ad ascoltare le parole del drago posseduto.

«Sono Gybir, ho preso il controllo di questo corpo. Fidati: ne è prova il fatto che abbia annullato l'attacco d'improvviso». Le parole del negromante furono abbastanza convincenti, e così Sid rimosse i due coltelli dalla schiena.

Intanto a terra nessuno sapeva ancora dell'incantesimo, e i compagni del mezzelfo si

erano semplicemente meravigliati di vedere il suo corpo accasciarsi a terra privo di vita, e ancor più di scoprire che Kallionastiryne aveva modificato all'ultimo momento la sua traiettoria, riprendendo quota e allontanandosi dal gruppo; avevano poi visto la creatura volteggiare in cielo, dando l'impressione al suo pubblico di voler disarcionare Sid.

Quando atterrò, Gybir si ritrovò una piccola schiera di combattenti che intendevano assalirlo e distruggerlo, e sebbene la morte del drago avrebbe semplicemente fatto tornare Gybir nel proprio corpo, il negromante non aveva alcuna intenzione di farsi ferire a morte, né tantomeno di combattere i suoi compagni; decise allora di posarsi a terra abbattendo alcuni alberi e creando un piccolo spiazzo, tenendosi a una distanza discreta dal resto del gruppo senza muoversi, temporeggiando affinché i suoi compagni rimanessero confusi per un tempo sufficiente a spiegare loro la situazione. Solamente Taklinn, infatti, non si preoccupò del comportamento anomalo del drago e lo caricò nuovamente con l'arma spianata, ma Sid lo persuase in tempo a fermarsi, quindi dalla testa del drago fece segno ai propri compagni di avvicinarsi.

Gybir si premurò allora di raccontare dettagliatamente l'accaduto, spiegando in che modo funzionava l'incantesimo che aveva utilizzato contro il drago: per circa dieci ore l'anima della creatura sarebbe stata imprigionata all'interno della pietra di ametista, la quale si era trasformata in una *giara magica*. Effettivamente, notò Soveliss, osservando la gemma si poteva intravvedere il volto di Kallionastiryne riflesso sulle sfaccettature della pietra.

«Allora dobbiamo distruggere la pietra, così uccideremo anche il drago!» esclamò Taklinn, dirigendosi verso il corpo di Gybir, e la gemma, con l'ascia in pugno, ma prima che potesse raggiungerlo Danel e i sei non morti gli si pararono davanti con le armi puntate contro di lui.

«No!» protestò Gybir dal corpo del drago. «Se distruggi la *giara magica*, distruggerai il legame con il mio corpo, e morirò anch'io».

Taklinn si voltò verso il drago.

«Aspetta – disse – già faccio fatica a capire come tu possa essere entrato nel drago, mettendomi in difficoltà per il fatto che un drago verde è ora mio amico. Se poi mi dai la soluzione per uccidere il drago, ma mi dici che non posso farlo, allora vuol dire che metti in ridicolo la fama di mio nonno!».

«Ti chiedo di avere pazienza. In questo momento, fai onore al tuo titolo di difensore nanico. Non resterò in questo corpo molto a lungo: quando l'effetto della *giara magica* terminerà, temo che dovremmo affrontare di nuovo Kallionastiryne».

«E certamente, stregone, in codeste ore potete fruire del fisico di draco a beneficio nostro», interruppe Rigel.

«Come per trovare la sua tana…» aggiunse Alamir.

«…e il tesoro», continuò Sid.

«Ma non potete uscire da lì?» chiese Soveliss, che pur essendo un'incantatrice poco si intendeva di negromanzia.

«In effetti, potrei annullare gli effetti dell'incantesimo in qualsiasi momento» rispose Gybir con una certa sfacciataggine, «ma al momento non ne vedo l'utilità».

«Già» continuò Alamir: «un drago verde sente la foresta molto più di un druido; si muove come il vento e vede attraverso le foglie, adattandosi immediatamente al buio del sottobosco e al sole sopra le fronde degli alberi. È molto meglio del corpo di un mezzoumano».

«Un drago verde può anche schiacciare con maggiore facilità un elfo insolente», lo riprese Soveliss, ma a sua volta la ragazza fu rimproverata da Rigel.

Senza trattenersi in ulteriori discorsi, Gybir esortò Sid e Alamir a salirgli in groppa e ad aiutarlo nella ricerca della tana: la dimora tipica dei draghi verdi, secondo il druido, si trovava nelle zone più antiche della foresta, possibilmente sui rilievi, dove i salti d'acqua creavano ca-

scate e pareti verticali di roccia, ideali per nascondere l'accesso della tana. In quel modo i tre raminghi poterono ammirare dall'alto l'intera estensione del bosco, contenuto tra le due catene degli Altopiani delle Cave e le altissime Glorioles, all'incrocio delle quali sorgeva il grande fiume Grigioflusso, poco a sud della città di Malepozze.

XXV – la tana

Era nascosta in un punto di foresta molto antico: l'ingresso della tana di Kallionastiryne si trovava vicino a una rupe che si innalzava direttamente dall'acqua di una profonda polla, e l'entrata era costituita da una galleria scavata dietro la cascata che precipitava da un lato della rupe.

Dopo che Gybir, portando sul suo corpo di drago Sid e Alamir, aveva scoperto assieme ai suoi compagni l'ubicazione della tana, i tre erano tornati indietro volando verso il luogo dello scontro, atterrando nella radura e informando Rigel e il resto del gruppo. Sebbene il corpo di Kallionastiryne avrebbe potuto sostenere il peso dell'intera compagnia, recandosi in volo fino alla tana avrebbero dovuto lasciare i Brenta, Mak e i cavalli incustoditi in uno dei punti più selvaggi del Bosco Rieu; per tutta la durata del viaggio Alamir aveva notato nella foresta segni della presenza di orchi, e se fino ad allora si erano tenuti a distanza per la presenza degli elfi o del drago, nulla avrebbe impedito loro di rapire i cavalli. Fortunatamente il druido si era orientato bene anche dall'alto, e indicò alla compagnia la direzione da prendere, cavalcando il drago verde per guidarli, mentre Tehmenir e Suhen erano condotti tenuti per le briglie da Taklinn e Danel.

Non mancarono sulla via stretti sentieri e pendenze difficili da affrontare, impegnative soprattutto per Danel come lo erano stati per Gybir sulle Joten, e nonostante la presenza di un drago a proteggerli, i raminghi sentivano gravare su di loro lo sguardo inquisitore della foresta. Rigel in parte incolpava il drago stesso, convinto che sostituire le anime ai corpi come fossero soprabiti era sì una manifestazione di grande abilità e potere, ma certamente era qualcosa di innaturale e perverso, e temette per la salute del cuore di Gybir, ovunque esso fosse in quel momento; a tutti gli effetti il corpo del mezzelfo figlio di Xanaphia era morto, con la sola eccezione che nessuna mosca o verme si avvicinava alla sua carne per farne pasto, tuttavia il battito del cuore era scomparso, e il calore del corpo si stava affievolendo. Rigel, come Alamir, pensava dentro di sé che quell'intervento negromantico potesse aver risvegliato gli antichi poteri della foresta, destando una natura indignata per la blasfema magia che veniva usata tra i suoi alberi; anche Soveliss era preoccupata, ma più per la salute del suo simile che per la salvezza della sua anima: naturalmente la mezzelfa di Ineskadel conosceva i rischi della negromanzia, ma non aveva ancora superato il periodo di transizione che la rendeva estremamente apatica verso i concetti più alti della spiritualità.

Persi nelle riflessioni sull'indomabile spirito della natura e sui deboli e animi spiriti mortali, i cavalieri e i loro accompagnatori non si accorsero delle miglia percorse e delle ore spese per raggiungere la tana. Quando vi entrarono, Gybir entrò per primo sotto le sembianze del drago, seguito da Danel, che custodiva la *giara magica*, che a sua volta precedeva i non morti, i quali sorreggevano il corpo del negromante come un condottiero caduto in battaglia e ricondotto a casa. Dopo alcuni metri di galleria un grande portale dava accesso a un vestibolo, che per magia si aprì da solo al passaggio del drago; oltre tale vestibolo si trovava l'entrata vera e propria, con il pavimento liscio e piastrellato e le pareti decorate da bassorilievi fantasiosi, seppur rudimentali. L'entrata dava poi accesso, sulla sinistra, alla sala grande, al centro della quale stava una piccola piscina quadrangolare; la sala era arredata con armi e insegne di guerra, e la qualità dei bassorilievi e delle decorazioni sulle pareti era di gran lunga migliore di quelle dell'entrata, ma era comunque chiaro il fatto che la tana fosse stata costruita da pochi anni, poiché le grotte annesse alla sala principale non erano molto grandi né numerose. In alcune di queste anticamere e grotte i raminghi trovarono carcasse mezze divorate e scheletri di animali e avventurieri non troppo prudenti, ma nel punto più profondo della tana i raminghi rinvennero ciò che ai draghi più stava a cuore: in una di queste caverne, infatti, un mucchio di monete impilate si stagliò di fronte al gruppo; tra i cumuli e le colonne di monete d'oro e di platino stavano numerose gemme di vario tipo, lingotti d'oro, scatole e forzieri con qualche pergamena magica sparsa qui e lì. In cima al mucchio di gioielli, semisommerso dalle monete, c'era un grande dipinto raffigurante degli incantatori, poi una brocca in pregiatissima ceramica, forse proveniente dal sud, e un giaco di maglia forgiato ad arte e ricoperto da una magica luminescenza. Aprendo le scatole i raminghi trovarono altre gemme, una tunica di seta, un abito d'oro, una maschera, un corno ed un'armonica realizzata in metallo pregiato. Scavando più a fondo tra le monete e aprendo altre scatole e forzieri, trovarono poi altre pergamene, un olio magico, delle pozioni e alcune bacchette incantate.

Senza eccessive riflessioni sulla liceità di impossessarsi del tesoro di Kallionastiryne, Rigel tenne aperta la *borsa conservante* mentre Taklinn e Alamir la riempivano di monete e oggetti preziosi; Soveliss invece si arrampicò fino in cima alla montagnola d'oro e studiò il giaco di maglia luccicate: quello che sembrava argento era in realtà mithril, il preziosissimo metallo bello come l'argento e resistente quasi come l'adamantio, leggerissimo e amato dagli elfi; Soveliss era l'unica del gruppo, fatta eccezione per Danel e Gybir, a non indossare un'armatura, vestita solamente di una tunica corta di stoffa grezza e dei piccoli stivali di duro cuoio. La mezzelfa indossò quindi la corazza di maglia, e alla soave musicalità della sua voce si aggiunse lo splendido fulgore di quegli anelli di argento adamantino; Rigel non ebbe obiezioni a lasciare che Soveliss indossasse quella corazza, ritenendo che si sarebbe trattato di un ottimo investimento, senza contare che una così solida difesa sarebbe stata sprecata se Rigel l'avesse lasciata sul fondo della sua borsa magica.

Gybir, nella fattezze dell'enorme drago, si mise in disparte, per non ostacolare i compagni con la propria mole. Quello che nessuno si aspettava e di cui non si tenne conto fu la reazione di Kallionastiryne, il quale riusciva a percepire il furto che si stava compiendo sotto i suoi occhi e in sua presenza, e questo senso di rabbia, unito all'odio nei confronti del negromante, gli diede la forza di reagire: il drago emise un orribile ruggito, e si contorse come se fosse afflitto da un crampo all'interno del petto.

«È lui – disse Gybir dal corpo del drago – è Kallionastiryne».

Danel subito mostrò al suo maestro la gemma di ametista che fungeva da *giara magica*: pulsava di luce a ritmo incostante, e stava sprigionando un calore incredibile.

«Non è ancora il momento… – tentò di spiegare la voce del mezzelfo uscendo dalla gola del drago – ma credo… che si stia…» «…liberando!» concluse Gybir parlando con le proprie labbra e balzando in piedi tra i suoi scheletri. In quell'attimo la gemma di ametista stretta nella mano di Danel smise di pulsare, e si consumò come un carbone bruciato.

L'attenzione di tutti, che per un istante si era volta a Gybir tornato alle sue normali sembianze, si spostò di nuovo, lentamente, verso il signore della foresta, che sbuffava vapore acido dalle narici.

«È tornato?» chiese il nano, rivolgendosi a Gybir ma indicando il drago. Il negromante annuì con il capo.

Senza curarsi di raccogliere l'urgorsh poggiato a una parete, Taklinn impugnò l'ascia e si gettò addosso a Kallionastiryne con un grido di battaglia delle Yatil, ma la lama dell'arma, seppur affilata, fu fermata dalle solide scaglie verdi della creatura. Anche Sid, di lato, provò a colpire il drago, ma questo si accorse del ladro e lo schivò; non riuscì, però, a evitare l'offensiva di Alamir, il quale generò tra le mani un fulmine azzurro che poi scagliò contro la creatura, ma Kallionastiryne resistette comunque all'incantesimo e lo deviò sul soffitto della sua caverna. Ben più furioso di alcune ore prima, e fermamente determinato a sterminare gli intrusi, il drago abbassò la testa e morse il braccio alzato di Taklinn. Il nano non sentì molto dolore, protetto dall'adamantio delle Headland, e spinse indietro l'avversario con un colpo di scudo sul muso.

Rigel ordinò la ritirata, suggerendo ai suoi compagni di uscire dalla camera del tesoro in modo tale da poter combattere il drago su un fronte più ristretto, dove le dimensioni non contassero, ma la coda sferzante di Kallionastiryne cancellò qualsiasi speranza di fuga.

«In codesto frangente di pericolo non affidate l'agire vostro al biliare studio e all'ira stessa, bensì facciate uso di scienza e ragione nella pugna avversa al draco» disse allora Rigel, per incoraggiare i propri compagni a usare una tattica efficace. Soveliss si allontanò dal drago e con l'arco mirò alla testa di Kallionastiryne, ma il capo della creatura si muoveva convulsamente combattendo contro Taklinn, e il buio della grotta fece sbagliare mira alla mezzelfa.

Gybir richiamò a sé gli scheletri, in modo che lo circondassero con le lance puntate verso il drago, poi il negromante incanalò l'energia negativa in una potente *lancia spettrale* contro il nemico, ma anche questa volta Kallionastiryne resistette all'offensiva magica dell'incantatore. Gybir tentò quindi di ferire il drago con attacchi convenzionali, impugnando l'arco di sua madre e scagliando contro la creatura mezza dozzina di frecce, ma il signore di Rieu aveva scaglie troppo compatte per essere danneggiato da simili armi. Solo Taklinn riuscì a ferire il drago, ma dovette subito indietreggiare, incoraggiato dalle parole di Rigel e Alamir, poiché a una simile distanza, senza una sufficiente mobilità, sarebbe stato sbranato in poco tempo.

Ritenendola una buona idea, Sid si arrampicò nuovamente sulla schiena del drago, mentre il druido generava con la magia un muro di fuoco alto fino al soffitto che relegò il dra-

go in un angusto angolo della propria tana. La fretta di Alamir nell'intrappolare Kallionastiryne non fu di giovamento a Gybir, che perse uno scheletro, ingoiato dalle fiamme. Il drago arretrò, non tanto perché spaventato dalle fiamme ma perché stupito della tenacia di quei cacciatori. Dalla schiena del drago, Sid colpì la creatura con un pugnale, conficcando la lama in prossimità di un nervo e facendo stridere Kallionastiryne per il dolore. Questo, non avendo spazio sufficiente per tentare di liberarsi dell'halfling, scaricò la propria furia con un soffio di acido sugli altri raminghi; fortunatamente per il gruppo, l'acido del drago, attraversando la barriera di fuoco, si vaporizzò penetrando come una pungente, ma non letale, nube tossica nelle narici degli avventurieri.

Un po' demoralizzato dalla temporanea intossicazione e dal relativo stordimento, e timoroso che le sue parole non fossero più sufficienti per i propri compagni, Rigel si inginocchiò con le braccia aperte e invocò la guida di Heironeous sul gruppo, nella lotta contro un tiranno della foresta.

Esaltata dal fervore del suo signore, Soveliss puntò un'altra freccia oltre le fiamme, contro Kallionastiryne, questa volta penetrandolo in una fessura tra le scaglie del collo. Anche Gybir, forse non direttamente assistito da Heironeous, ma sicuramente risollevato dal successo della mezzelfa, tornò all'attacco, e infuse sul drago la degradazione carnale della morte, offuscandone la vista, appesnatendone la membra e rammollendone le scaglie. Kallionastiryne era ancora stordito dalla mole di attacchi che si vedeva arrivare quasi contemporaneamente, e non riuscì a respingere l'incantesimo. Emerwen avanzò dunque oltre il muro di fuoco e paralizzò uno dei fianchi del drago, attraversandone il corpo con un tocco incorporeo, mentre Taklinn e Danel tiravano pesanti colpi con le loro balestre.

Kallionastiryne era ormai in pessime condizioni, danneggiato dal calore del muro di fuoco e ferito dai vigorosi attacchi dei raminghi; non poteva rimanere in quelle condizione, intrappolato nella sua stessa tana, immobile bersaglio di minuscoli umanoidi, e non potendo nemmeno volare sprofondò nel terreno: scavò nella roccia del pavimento e scomparve sottoterra in pochi istanti, liberandosi al contempo di Sid.

Prima che gli avventurieri potessero ipotizzare la sua direzione, Kallionastiryne sollevò la terra oltre il muro di fuoco, uscendo dal suolo in mezzo ai raminghi, pronto a inondarli con un letale getto acido. Prima che questo accadesse, Rigel sguainò Alastella e la conficcò nella carne del drago. Allo stesso modo, Soveliss salì sulla sua coda e lo infilzò alla bassa schiena con una tecnica che gli aveva insegnato Charir Vith, assorbendo come un parassita le sue capacità magiche e rendendolo ulteriormente vulnerabile agli incantesimi dei suoi nemici. Gybir tenne distratto il drago, cercando di accecarlo con un incantesimo, mentre Taklinn corse verso la testa abbassata della creatura mitica, e gridando «per Jounterheimr!» conficcò l'ascia dell'Antico nella gola del drago.

Forse Moradin aveva premiato la determinazione del nano contro Kallionastiryne, forse fu solo una suggestione della mente di Taklinn, ma ciò che il fabbro delle Yatil vide ponendo fine alla vita del drago era definito e chiaro.

Dove si dirige il sole, in un'arida piana, una metropoli antica e desolata. Oltre la città, affilati picchi tanto alti da raschiare il cielo. Oltre i picchi, una sterminata baia ghiacciata, dimora

di mostri marini, dalla quale si innalzavano inospitali monti abitati da creature mostruose. Ma nel cuore della catena, una terra meravigliosa, protetta con la stregoneria e la forza delle braccia, un reame i cui edifici avevano i tetti costruiti con metalli preziosi, e dove l'oro veniva usato al posto del piombo in finestre a mosaico fatte con splendide gemme.

«Jounterheimr!» esclamò Taklinn, estasiato da tale illuminazione. I suoi compagni lo guardarono, senza capire.

«Lasciate stare – disse Taklinn – sono cose da nani. Muoviamoci, con questo tesoro».

Alamir si avvicinò a Kallionastiryne; le sue scaglie si erano rivelate essere una straordinaria difesa – fatta eccezione per il temporaneo deterioramento inflitto dal negromante – e la creatura era abbastanza grande per completare con le sue scaglie un'intera armatura draconica. Se infatti i maghi e gli stregoni erano rallentati e incapaci quando indossavano un'armatura pesante, i druidi erano assolutamente repellenti all'artificio del metallo, e un'armatura d'acciaio sul loro corpo bruciava come la lava; per questo motivo gli incantatori della foresta indossavano solo pellicce e corazze di cuoio grezzo, materiali di origine naturale, ma i più ambiziosi e fortunati di loro potevano farsi forgiare un'armatura realizzata con scaglie di drago, che per la pelle di un druido equivalevano a una pelliccia, ma erano dure come il ferro. Il druido sfoderò quindi la scimitarra e iniziò a rimuovere le scaglie migliori del drago; Rigel non fu concorde, disapprovando un'operazione che non rispettava certo l'onore dell'avversario sconfitto.

«Non è più disonorevole di sottrarre i beni al nemico non ancora sconfitto» commentò Gybir Liadon al proprio apprendista, riferendosi a Rigel, che pur avendo criticato Alamir aveva avidamente iniziato a riempire la borsa di gioielli, quando il drago era ancora in vita all'interno della gemma.

Dopo la battaglia, Sid risultava essere il più debole e ferito nella compagnia, continuamente sbattuto qua e là da Kallionastiryne nel tentativo di farlo cadere. Rigel, prima di riprendere la raccolta del bottino, fece perciò uso dei suoi poteri per guarire l'halfling, mentre Gybir rimediava ai danni che il muro di fuoco di Alamir aveva causato ai suoi non morti. Infuse energia negativa sulle creature, riportandole verso la materna morte e allontanandole dai venefici effetti della vita. Quando esaminò le ossa dello scheletro distrutto dalle fiamme, fu quasi rallegrato nel vedere che da quel momento il cadavere sarebbe rimasto tale in eterno: il suo dovere, e l'espiazione dei suoi crimini, si erano compiuti. Riconobbe subito che quel non morto era lo scheletro di uno dei marinai che avevano assaltato la Cephea: era stato il suo primo incantesimo di animazione riuscito sulle spoglie di un senziente, e lo riconobbe per la lunga fenditura che aveva sul cranio, un colpo infertogli dalla spada di Rigel. Lo aveva servito per due mesi e due settimane esatte, e nel frattempo Gybir era avanzato dal già precoce rango di Stregone al venerabile ruolo di Saggio; in quel momento, dopo aver esperito la *giara magica*, il negromante si rese conto di aver compiuto un altro importante passo verso la conoscenza della morte: aveva distaccato temporaneamente la propria anima dal corpo, attuando un processo che, se correttamente padroneggiato, poteva condurre all'immortalità.

Guardando il teschio carbonizzato, Gybir si rese conto di quanto velocemente fosse trascorso il tempo dal loro arrivo a Irongate, alla guerra di Onnwal, al loro viaggio sul confine tra Ahlissa e Sunndi. E quanto tempo invece era passato dallo scontro con il primo drago, sulle Jo-

ten, dalla grotta delle githyanki, da Ovestorrione. Il negromante sentì ritornare quella misteriosa oscurità che dalla comparsa delle *ali della notte* era rimasta latente, ma che allora si fece nuovamente sentire pervadendo il corpo del mezzelfo e vestendolo di una nuova tunica d'ombra; ugualmente le sue ali di tenebra, ricomparse spontaneamente dopo il distacco da Kallionastiryne, diventarono più dense e scure, e così sarebbero rimaste ogni qualvolta Gybir le avrebbe evocate in futuro. Improvvisamente la vista del teschi fece raggelare il sangue del negromante, il respiro divenne affannato e iniziò a guardarsi intorno ansioso, incapace di controllare la contrazione delle braccia che si stringevano, comprimendo il cranio fino a frantumarlo in polvere e cenere. Con il teschio, scomparve anche la nevrosi.

Anche Alamir, o Barandraug o Døkkrwarg, stava riflettendo sul passato mentre guardava le scaglie verdi di Kallionastiryne, e i suoi pensieri ritornavano al giovane drago verde che avevano affrontato mesi prima assieme a Buck, dove avevano incontrato Sid, mentre Taklinn era quasi morto e Gybir faceva i suoi primi passi nell'oscurità della magia occulta. Si ricordò delle Joten, ed ebbe come una visione di Daerech; vide gli occhi di Thernja brillare in quelli del drago, il verde della corazza si rifletteva nelle fronde degli alberi di Bosco del Terrore, il sangue che grondava dalla lama riapriva le ferite inferte e subite.

Rigel, riflettendo sulle parole che Gybir aveva detto al giovane Danel, si chiese se avesse infine trovato la verità, da quando aveva lasciato la sua famiglia e la sua città. Si chiese se l'avesse mai davvero cercata, la verità: le lucidissime monete che gli scorrevano tra le dita gli sembravano macchiate di colpa e malvagità; da quando avevano lasciato Monmurg la prima volta avevano accumulato strepitosi tesori, e per cosa? Quanto era stato donato ai bisognosi? Aveva conservato tutto, avido come un drago. L'avaro Taklinn, nel suo piccolo, era stato più generoso, a Onnwal nel villaggio di Arvenalia.

No. Forse, pensò Rigel, la strada da percorrere era ancora lunga.

Straordinarie creature erano i draghi. Da quando gli dei infusero la vita su Oerth, essi furono sempre simbolo di potere e magia. Grandi e misteriose erano le loro qualità, spesso ignote anche ai draghi stessi, persino ai più grandi e saggi dragoni; così sconfiggere Kallionastiryne aveva risvegliato nei raminghi dolorosi ricordi e lontane aspirazioni.

Quando ormai ognuno aveva finito il compito in cui era impegnato, Mak e il lupo di Alamir percepirono qualcosa e si precipitarono fuori dalla tana latrando ferocemente, come se fossero in arrivo degli intrusi; i raminghi raccolsero velocemente gli equipaggiamenti e seguirono gli animali, tenendo le mani pronte sulle armi. All'ingresso della grotta si imbatterono in un gruppo di sei persone, con vesti blu e grigie coperte da un mantello colorato come la foresta, bloccato da un fermaglio zigrinato a forma di sole; stavano sotto l'ombra delle foglie, quasi invisibili se lo avessero desiderato, e di cui si vedevano nitidamente solo gli occhi verdi. Erano armati di arco e larghi pugnali, e avevano capelli scuri raccolti in trecce come spesso facevano i cacciatori elfici: erano guardaboschi, che si identificarono immediatamente come soldati di Sunndi.

«Che cosa sta succedendo qui?» chiese il capo degli elfi in lingua Comune. «Voi chi siete? E che cosa stavate facendo nella tana di Kallionastiryne? Abbiamo percepito molto movimento nella zona, e abbiamo seguito le vostre tracce fino a qui, perciò vi sarà impossibile negare di aver combattuto con il drago, poco lontano da questa tana».

Soveliss si fece avanti, mostrando lo stendardo di Rigel.

«In nome del mio signore, Cavaliere di Onnwal Rigel il Brancaleone da Guardiaspina, la benedizione di Heironeous scenda sul capo di lor signori e per le stirpi future e passate. Il drago ci attaccò, e lo combattemmo al prezzo di una sanguinosa…» «Sì, abbiamo ucciso il drago – interruppe il nano spingendo Soveliss in parte – o per meglio dire, *io* ho ucciso il drago. Sono Taklinn Holderek il Giovane delle Yatil, Difensore Nanico delle Headland, nipote di Taklinn Holderek l'Antico».

«Abbiamo sentito parlare di voi dai nostri colleghi a sud, ma non sapevamo che foste cavalieri» disse il capo. Rigel e i suoi compagni d'arme mostrarono la spilla di Onnwal, e i guardaboschi si inchinarono di fronte a quell'emblema di nobiltà; a vederli sembravano pure sollevati dal sapere che Kallionastiryne era morto, e proprio per questo Gybir chiese a cosa fosse dovuto il loro interessamento nei confronti del drago.

«Avevamo un accordo con Kallionastiryne: lui ci permetteva di pattugliare la foresta, e noi tenevamo lontani gli intrusi dal suo territorio. Sì, a essere sinceri la nostra era una posizione sottomessa alla volontà di Kallionastiryne, ma Sunndi esiste da pochi anni, e non possediamo le forze sufficienti a gestire i contrabbandieri di Ahlissa, i vampiri nelle paludi a sud e un drago nello stesso tempo. Questo accordo ci permetteva invece di svolgere meglio il nostro compito qui, nella foresta. Ora, comunque, il nostro patto non ha più importanza, dato che Kallionastiryne è morto. Probabilmente vi dobbiamo ringraziare».

«Direi di sì – esclamò Taklinn con aria di sufficienza – anche se non mi sembra che compiate molto bene il vostro lavoro, dato che siamo arrivati fino alla tana».

«Non aver intento di con mal cortesia comportarti, nano» lo rimproverò Rigel. «Sono fiducioso della ottima massima maniera di lor signori nell'esplicare la mansion propria, nevvero? È mi è fatta licenza di indovinare che possediate qui d'intorno una botte di cerevisia, imperciocché siamo noi tutti essiccati di gola».

L'elfo guardò un po' perplesso il cavaliere.

«Abbiamo solo acqua qui con noi, ma dato che tra poche ore giungerà il tramonto, se siete cavalieri di Onnwal potete seguirci al campo e unirvi a noi nella cena, e gustare dell'eccellente vino elfico».

A Taklinn si rizzò la barba per lo spavento.

«*Vino elfico*?».

XXVI – l'unione

Nella calda sera estiva la compagnia di raminghi si fece condurre all'accampamento dei guardaboschi di Sunndi, nel Bosco Rieu; il sole continuò a filtrare tra le fronde e i tronchi degli alberi per alcune ore, e con l'aiuto degli elfi i cavalieri di Onnwal raggiunsero il campo prima che sopraggiungessero le tenebre. «Non è conveniente aggirarsi nel bosco di notte» aveva detto l'elfo che chiudeva la fila; andavano tutti a piedi, ma tra le radici e le buche si muovevano più velocemente dei cavalli.

«Come avete fatto a non incontrare fastidi durante le notti precedenti?» chiese sempre l'elfo in fondo alla colonna, rivolgendosi ad Alamir; si esprimeva in lingua Comune, affinché tutti potessero partecipare alla conversazione.

«Vivo nelle foreste da quando sono nato» rispose il druido, guardando il suo lupo e Mak saltellare qua e là tra le radici degli alti alberi di latifoglie. «Inoltre abbiamo alcune sentinelle molto determinate, che stanno di guardia durante la notte». Alamir si riferiva agli scheletri, che ammantati di nero e coperti dalle loro maschere avanzavano agili e silenziosi al fianco di Gybir e del suo apprendista, ma non tradì il segreto del suo compagno.

Il campo di Sunndi era un'ampia spianata in terra battuta protetta da una palizzata di legno alta circa quattro metri, munita di una torre per ogni angolo su ognuna delle quali almeno un elfo stava di vedetta senza servirsi di torce. Una grande porta fu aperta mentre la pattuglia ritornava assieme agli ospiti; l'accampamento aveva una pianta ottagonale schiacciata su due lati, con un asse maggiore di settanta piedi. All'interno c'erano altri elfi, ritornati da altre zone di pattuglia, ma in generale si trattava di un piccolo avamposto con un solo edificio in muratura, una stalla di legno dal tetto di paglia e molte tende, costruito secondo la disposizione di un comune campo militare; era evidente che quella base era stata realizzata seguendo le direttive di un umano, poiché un gruppo di esploratori formato da soli elfi avrebbe sicuramente scelto di rifugiarsi sugli alberi.

Gli ospiti furono fatti accampare vicino all'alloggio del capo dei guardaboschi, dove poterono piantare le proprie tende; quando infine sopraggiunse la notte, i guardaboschi e i cavalieri di Onnwal si raccolsero attorno a uno dei fuochi dell'accampamento, mangiando cinghiale arrosto e bevendo vino elfico. Solo Taklinn non si era unito alla cena, prendendo mezzo cinghiale per sé e mangiando in disparte, lontano, presso la stalla, dove con una mano mangiava e con l'altra strigliava Brenta, la sua fidata e paziente mula.

«Per quale motivo stavate attraversando la foresta?» chiesero gli elfi, dopo aver mangiato.

«Abbiamo appuntamento con…» esordì Gybir, «…un conoscente d'antica data» tagliò corto Rigel.

«E dove si trova questo vostro amico?» continuò a chiedere il comandate elfico. «In altre parole, dove siete diretti?».

«Malepozze» disse Sid. Gybir lo guardò esterrefatto, incredulo della precisione di pronuncia dell'halfling.

L'espressione del guardaboschi si fece perplessa, quasi sospettosa.

«Malepozze? Che tipo di *amici* avete a Malepozze? Spie, contrabbandieri o simili?».

«Oh, ebbene, trattasi a onor del vero d'un… membro di una congrega benefattrice».

«Smetti di fare giri di parole!» strillò da lontano Taklinn, che con l'orecchio teso seguiva la conversazione «Dì loro di non impicciarsi degli affari nostri!».

L'elfo ignorò a priori le parole del nano, e continuò la sua conversazione con Rigel.

«È strano – continuò – che ci siano persone di questo tipo a Malepozze. In quella città chi agisce alla luce del sole è in un modo o nell'altro fedele ad Ahlissa, e chi lo fa di nascosto è un malavitoso». L'espressione del paladino di Guardiaspina non fu delle migliori di fronte all'accusa da parte dell'elfo.

«Vi chiedo di perdonarci, signori cavalieri, se facciamo tante domande, ma è nostro compito essere informati sulla provenienza e la destinazione di tutti gli stranieri che attraversano Rieu».

«E questa è cosa giusta e savia».

«In ogni caso, se potessimo avere maggiori informazioni sulla persona che dovete incontrare…».

«Vogliono fregarci!» rimproverò Taklinn, sempre dalla stalla.

«Trattasi d'un seguace di San Cuthbert. Sareste voi abili di ritrovare esso?».

«Temo che o noi siamo male informati, cavaliere, o che voi siate stati ingannati: a Malepozze non ci sono sacerdoti o adoratori di Cuthbert dai tempi di Iuz, come in molte altre città del Regno Unito».

«E quindi neanche a Naerie?» chiese Gybir. Il guardaboschi annuì.

«Beh, io dico di andare lo stesso» propose Sid, orgoglioso della recente vittoria sul drago. Rigel fu favorevole, come anche Alamir; avrebbero corso il rischio di incontrare qualche nemico, ma come ricordò Taklinn, avvicinandosi, erano sopravvissuti all'agguato di Charir Vith: sarebbero sopravvissuti anche a un possibile finto chierico, e soprattutto così facendo avrebbero potuto smascherare l'impostore.

«Potremmo mandare qualcuno travestito in esplorazione prima di noi – suggerì il druido – in modo da evitare sorprese».

Mentre Alamir parlava, Hoder gracchiò qualcosa al suo padrone, che scattò in piedi con la katana sfoderata scrutando il bosco voltando e le spalle ai commensali.

Il lupo e Mak ringhiarono.

«*Sento qualcosa anch'io*» disse in Elfico uno dei guardaboschi di Sunndi, mentre si alzava tendendo l'arco.

«Se n'è andato» disse Alamir fiutando l'aria, e tra le cui dita già si formavano le prime scintille di devastanti fulmini.

«Le medesime entità alate presenti a Scant, nel tempio di Fharlanghn. Ci stavano spiando» spiegò Gybir, riponendo l'arma nell'elsa e tornando seduto vicino al fuoco.

«Sapete di cosa si tratta?» chiese uno degli elfi.

«No – disse il negromante – ma a quel che sembra, ci osservano da molto tempo».

Un campo vuoto lo circondava. Solo una leggera brezza, muovendo i lunghi fili d'erba, gli faceva compagnia. Il sole, alto nel cielo indaco, lo illuminava. Ma era bianco, freddo.
Sentì un fruscio dietro di sé. Si voltò.
Era sceso dal cielo, alle sue spalle. Cresceva, sempre più, infondendo un opprimente senso di inquietudine.

Si alzò dal giaciglio, e senza fare rumore uscì dalla tenda, seguito dal piccolo corvo non morto; sebbene fossero già nel pieno del mese Mietitore, la temperatura notturna non era affatto alta, e senza mantello e senza stivali Gybir aveva dei lievi brividi.

Tutti dormivano. Solo alcuni arcieri lungo il perimetro del campo pattugliavano l'oscurità. E Soveliss, a gambe incrociate, di fronte alle braci del falò.

«Non riesci a dormire?» chiese Gybir.

«Me lo chiedete voi? Perché siete sveglio a quest'ora della notte?».

«Un incubo… come tanti altri».

«C'è qualcosa che posso fare per voi?».

«Temo di no… È uno dei tanti mali che Kuranyie mi inferse, a suo tempo…».

«Mi dispiace, signore».

«Chiamami Gybir».

«Gybir…».

I due rimasero alcuni secondi di fronte alle tiepide braci, senza guardarsi, entrambi assorti nelle proprie riflessioni.

«*Gybir, signore* – riprese poi Soveliss, rivolgendosi al negromante in Draconico, in modo che nessuno, nemmeno Rigel, potesse ascoltarli – *ho un quesito da porvi, uno dei motivi per cui mi sono unita a voi. Perché, durante la battaglia di Scant, mi avete salvato la vita? Perché avete impedito all'halfling di uccidermi? Perché avete trasferito su di voi parte delle mie ferite, pur di salvarmi?*».

«*Le ragioni non erano diverse da quelle che esposi al ladro: eri un'avversaria sconfitta e inerme. Non era tuo destino morire in quel giorno*».

«*Ma, Saggio Gybir, può un negromante non desiderare la venuta della morte?*».

«*È questo l'errore di molti, Soveliss. Non è la morte il fine di uno Stregone dell'Ombra Lucente, bensì la* sospensione *tra morte e vita: la* non morte*, o* non vita*, come preferisci chiamarla. Ma non è solo per questo che ti ho risparmiata. I tuoi occhi mi ricordavano quelli di Kaya, prima di essere uccisa da Kuranyie. Allora non fui in grado di impedire l'opera di Nerull, ma a Scant non fu così. Per questo ti ho salvata*».

«*Kaya?*».

«*Sì, una mezzelfa, come te e me. Morì durante l'eccidio di Ovestorrione, davanti ai miei occhi*».

«*Voi vedete in me Kaya?*».

«*No. Kaya è morta. In te vedo solo Soveliss di Ineskadel e Durnsay*».

«*Perdonatemi, Gybir. Sono molto confusa. Ogni giorno, cavalier Brancaleone mi parla del perdono e della clemenza, quando per tutta la vita ho seguito un servo di dèi immondi*».

«*Rigel è un buon cavaliere, un buon sacerdote. Un buon amico. Ti condurrà sulla via della redenzione. Devi solo vincere la tua paura, aprendo il tuo cuore e la tua anima ai suoi insegnamenti*».

Soveliss guardò Gybir negli occhi, quei meravigliosi e magnetici occhi smeraldo.

«*Gybir, come mai siete così espansivo? Vi ho sempre visto introverso, meditativo. Oggi siete diverso*».

«*Forse sei tu, Soveliss. Il tuo volto mi rasserena, mi aiuta a dimenticare il mio passato. Mi ricorda che esiste per tutti una seconda possibilità, una speranza di cambiare. Per te, per me, per Sid, per Kuranyie. Forse anch'io, un giorno, riuscirò a placare il mio tormento*».

Soveliss fece scivolare la mano sulla terra polverosa, fino a prendere la scarna mano di Gybir. Sentì che tremava, e così la strinse più forte, per calmarne il tremore e infondere calore.

I mezzelfi si guardarono negli occhi: ognuno vide nell'altro un unione di sorriso e dolci lacrime, mentre il calore delle loro mani, che fluiva in quella stretta, rasserenava entrambi.

Lasciato il campo degli elfi di buon mattino, in poco più di tre giorni di viaggio la compagnia guidata da alcuni esploratori elfici raggiunse il limite settentrionale del Bosco Rieu. Oltre gli alberi era ben visibile la stretta pianura che attraversava le colline, percorsa da una piccola strada dismessa che si dirigeva a nord; seguendo quel sentiero, spiegarono gli elfi, sarebbero giunti a Malepozze in non più di quattro giorni, prima della fine del mese; detto questo, gli arcieri di Sunndi si congedarono, ricordando che i cavalieri sarebbero stati i benvenuti nel loro reame, e semmai fossero passati per Hadtalf, la capitale, il loro Re Elfico Hazendel I avrebbe sicuramente avuto piacere di riceverli e ricompensarli adeguatamente per l'uccisione del drago.

I raminghi salutarono a loro volta e ripresero la marcia, con Rigel in testa in arcione a Ginnal, il cavallo donatogli da Corwyn Ormund Bersalles, defunto sovrano dei Principi del Mare.

La colonna avanzò per qualche minuto, ma prima che il paladino potesse superare gli ultimi due alberi, una freccia scoccata dalle spalle dei raminghi attraversò il bosco, conficcandosi nel soffice terreno davanti agli zoccoli anteriori di Ginnal, che spaventato si impennò quasi disarcionando il cavaliere.

«Poffare!» esclamò il paladino, tentando di calmare la bestia «Chi attenta al mio destriero?».

«Che sia un drago?» si chiese invece Taklinn.

«I draghi non tirano frecce» puntualizzò Gybir, voltandosi; fu però Sid a scorgere l'arciere. Un'esile elfa stava in piedi su un ramo molto alto, ma con alcuni agili balzi scese fino a terra. Aveva una folta chioma bionda che rifletteva come oro la luce del sole; Alamir la rico-

nobbe subito.

«L'assassina!» strillò Rigel.

«Di male in peggio» bofonchiò invece il difensore nanico. «Invece di un drago mi arriva un altro elfo».

Il druido corse incontro a sua sorella, abbracciandola affettuosamente, e lei ricambio con altrettanto affetto; poi Alamir la guardò: era sporca e stanca, emaciata, vestita di poche pelli di animale e stracci che aveva trovato abbandonati da qualche parte; aveva con sé un pugnale e un buon arco di legno, assieme a mezza dozzina di frecce. Nel complesso non dava una buona impressione, e questo non contribuì a migliorare la scarsa opinione che Rigel aveva di lei. Gybir la guardò con aria di sufficienza, ma senza malizia.

«Immagino che tu voglia ora seguirci» disse il negromante all'elfa, e Thernja annuì.

«Supplico te, o Invincibile, di consegnare a me in dono la forza di scovare in essa la presenza della malvagità, se in verità essa cova maligne intenzioni tese alla mia persona», pregò il paladino, dimenticandosi di recitare l'orazione in lingua Celestiale.

«Il mio urgorsh è sufficiente per individuare il male».

«Non è la brutalità un evento del quale abbisogniamo. Ma esponi a me, o elfa, se vi fu una logica cagione per la quale dilaniasti l'orco».

«Alamir, pensavo glielo avessi detto!» rispose Thernja, con tono quasi infantile, rivolgendosi al fratello. «In ogni caso, ho trascorso gli ultimi anni a girare il mondo, a caccia di orchi per bisogno di vendetta, e ho cercando Alamir per riunire i superstiti di Daerech, la nostra città».

«Ciò a me è sì noto, tuttavia devi avere facoltà di comprendere che il perdono è la unica sola via per affrontare saggiamente il male».

«Lascia perdere – protestò Taklinn – è un elfa! È troppo stupida, non può capire».

«Non reputo men che meno tale osservazione degna di analisi, nano, tuttavia ciò non impedisce me di opporre me stesso nell'accoglimento d'essa».

«Non voglio venire con voi – spiegò Thernja – voglio solo andarmene con Alamir».

«Non posso, Thernja. Ho giurato di completare questa missione. Vieni tu con noi» rispose il fratello.

«No, è un'assassina ricercata e latitante», obiettò Rigel.

«Umano, non fare l'ipocrita!» disse Alamir, contrariato.

«Le civili persone non hanno comportamento paragonabile a simile criminalità. Non ripongo in ella fiducia ».

«Ma a Soveliss, che era serva della guardia nera, non hai detto di no, o forse fai preferenze razziali perché mia sorella non ha metà sangue umano?» continuò il druido.

«Soveliss mi seguita per redimere sé. Ed io nol faccio differenziazioni di razza ovvero sesso».

«Sentite – interruppe Sid – non possiamo decidere con i voti?».

«Ma c'è una cosa che voglio sapere, prima – chiese Taklinn a Thernja – sai dove posso trovare della birra? Negli ultimi giorni sono morto di sete per colpa di quel vino rosso».

«Credo che ci siano alcune birrerie, a Malepozze, che importano birra dalle Glorioles» rispose l'elfa. Taklinn, come Sid e Alamir, votò quindi in favore di Thernja, affinché si unisse al gruppo. Rigel fu irremovibile, e Soveliss non poté fare a meno di seguirlo. Gybir negò a Danel,

minorenne, la possibilità di votare, tuttavia egli votò affinché Thernja li seguisse: volle infatti offrire all'elfa una possibilità per dimostrare di non essere una semplice assassina, e pensava che la compagnia del fratello l'avrebbe forse calmata.

«E sia!» brontolò il Brancaleone. «Al necromante, al ladro, alla cantrice concessi un tirocinio di redenzione e prova di fiducia; anche alla carnefice darò licenza di mettere ella stessa alla prova da quivi fintanto che la nostra marcia non ci condurrà a Malepozze! Ora moviamoci!».

Il gruppo riprese il cammino, diretto alla città di Malepozze, e i rancori sorti a Irongate si riaccesero a causa di Thernja. Ogni sera, come sempre da quando avevano lasciato Naerie, Rigel illustrava a Soveliss la via del perdono e della compassione, Gybir faceva studiare Danel sui libri e nella pratica, e negli ultimi quattro giorni Alamir e Thernja trascorsero assieme il maggior tempo possibile, raccontandosi a vicenda le lunghe infanzie divise.

«*Come hai fatto a raggiungerci? Non sapevi nemmeno dove fossimo diretti* – chiese Alamir alla gemella, parlando nella loro lingua – *e per di più abbiamo seguito una strada improbabile*».

I due elfi stavano in disparte, sotto il cielo stellato, lontani dal fuoco del campo dove erano radunati gli altri componenti del gruppo. Alamir era seduto sull'erba rada, mentre Thernja stava stesa a terra con la testa poggiata sulle ginocchia di suo fratello, guardandolo in viso.

«*Penso che in parte il nostro incontro sia dovuto al destino* – rispose lei – *ma è anche vero che da Irongate le strade che potevo prendere erano poche: a ovest non potevo andare, perché avrei dovuto attraversare nuovamente Irongate, e comunque mi sarei ritrovata in un posto poco sicuro. Ahlissa non mi faceva una buona impressione, e non credo che elfi delle montagne come noi siano i benvenuti lì. Le uniche direzioni che potevo prendere erano la strada meridionale, verso Naerie, oppure quella che ho scelto, a est, diretta a Sunndi: ho attraversato direttamente le Colline di Ferro, cercando di non dare troppo nell'occhio, poi ho superato gli Altopiani delle Cave e mi sono addentrata nella foresta. Come le pattuglie di Sunndi, anch'io ho trovato le vostre tracce e vi ho seguiti; anche se sono arrivata un po' in ritardo, siete un gruppo abbastanza numeroso, e lasciate impronte molto visibili*».

«*Allora è stata una fortuna che tu abbia deciso di dirigerti a Sunndi*», esclamò Alamir.

«*Sì, ma anche se fossi andata a Naerie, avrei potuto trovare qualche traccia*».

Il druido annuì, e chiese poi alla gemella come avesse fatto a sopravvivere. Thernja si alzò, mettendosi seduta di fianco ad Alamir.

«*Principalmente rubando. Quei nani delle Colline di Ferro sono sospettosi e guardinghi, ma non si aspettavano di essere derubati da un'elfa: ho preso solo un pugnale e un po' di cibo, mentre i vestiti li ho trovati un po' per strada e un po' dagli animali che ho cacciato, mentre l'arco me lo sono fatto da sola usando il pugnale e il legno di un albero*».

Alamir era impressionato dalla determinazione di sua sorella, e nonostante la grande virilità dell'elfa non poteva fare a meno di provare nei suoi confronti un forte senso di compassione e protezione; era naturale, poiché Thernja non era solo la sua gemella separata alla nascita, ma anche una degli unici tre supersiti di Daerech. Quando la abbracciò, Alamir si accorse di non aver mai provato affetto per qualcuno che non fosse il suo lupo.

«*Una volta arrivati a Malepozze* – concluse l'elfo – *ti comprerò dei vestiti nuovi e delle*

armi decenti. Te li cucirei io, ma non credo che avremo il tempo per farlo».

«*Non ti preoccupare*» disse Thernja. «*La cosa più importante per me è averti vicino*».

«*Lo stesso vale per me*».

XXVII – la prova

Era l'ultimo giorno di Mietitore quando raggiunsero i campi fangosi che circondavano Malepozze, centotrentesimo giorno dal loro primo incontro nella locanda sulla strada tra Ovestorrione e Monmurg. Il gruppo di raminghi, seguiti da Soveliss, Thernja, Danel, il lupo e i cinque non morti, era ormai stanco di viaggiare, e sperava di trovare un po' di pace in quella città, ma sapevano che prima avrebbero dovuto raffrontarsi con il presunto sacerdote di San Cuthbert.

La compagnia di raminghi non aveva avuto alcuna difficoltà ad attraversare il confine tra i territori di Sunndi e la provincia di Malepozze: alle poche guardie annoiate che sorvegliavano quel desolato confine Rigel raccontò, nascondendo gli stemmi di Heironeous e di Onnwal, di essere il capitano della scorta personale di un mercante, interpretato da Gybir, diretto a Kalstrand per vendere ingredienti rari raccolti nel Bosco di Meno, a sud di Rieu; poiché il confine era tranquillo da molti anni, i soldati di confine non trattennero molto a lungo la compagnia e li fecero passare, lasciandoli liberi di giungere finalmente a Malepozze. Il nome della città si spiegava facilmente guardandosi attorno: le sorgenti del fiume Grigioflusso erano una palude poco profonda che esalava odori pestilenziali e marci, colorata di fango verde-grigiastro e intervallata qua e là da isole di terreno solido su cui sorgevano le case dei contadini. Con un po' di fantasia, si poteva capire come l'unica pianta coltivabile da quelle parti fosse il riso, anche se nessun mercante aveva mai parlato con parole di elogio in riferimento al riso di Malepozze. La città sorgeva nel punto in cui confluivano i lenti fiumi sotterranei che filtravano attraverso i crepacci delle Glorioles e le doline degli Altopiani delle Cave, e riemergevano formando la bassa palude che non era mai stata bonificata; gli strateghi Aerdy avevano sempre ritenuto che il passaggio verso Rieu non fosse conveniente, e dopo il disfacimento dell'Grande regno, il sovrano Xavener I aveva deciso di lasciare la palude a difesa naturale dei suoi confini; solamente alcune strade di terra ammucchiata sopra il livello dell'acqua si alternavano ai brevi pontili di legno che portavano alla zona settentrionale delle risorgive, dove il terreno era più asciutto e qualcuno tentava di coltivare del frumento.

A poche centinaia di metri dalle mura, la strada che conduceva in città era incrociata da un ruscello dalla portata non troppo esigua, e un piccolo ponte in pietra permetteva ai viaggiatori di superare il corso d'acqua senza bagnarsi o dover scendere nel fosso. Proprio sul ponte, seduto su uno sgabello di legno, stava un vecchio curvo e sporco, i cui abiti erano alla soglia dell'essere veri e propri stracci, e i capelli sembravano ignorare l'esistenza del pettine. Quan-

do la compagnia si apprestò ad attraversare il ponte, il vecchietto salutò i raminghi con l'appellativo di cavalieri; egli chiese di poter parlare in privato con i cinque feudatari di Onnwal, e non voleva che alla conversazione fosse presente anche il loro seguito, poiché – spiegò il vecchio – si trattava di una questione molto importante e riservata.

«Non temete – rassicurò il curioso interlocutore – cinque giovani cavalieri come voi non possono essere minacciati da un vecchio infermo come me». Rigel non percepì malvagità nell'uomo, ma non fu molto favorevole a separarsi da Soveliss e dagli altri seguaci. Il vecchio però insistette, affermando che sarebbe stata una cosa di pochi minuti, durante i quali il loro seguito avrebbe potuto affidare i cavalli a uno stalliere e trovare alloggio.

«In fondo – disse il vecchio – le mansioni degli apprendisti comprendo anche questo, altrimenti cosa ne guadagnate?».

Il paladino dovette infine accettare, ordinando ai seguaci di lasciare le cavalcature presso una scuderia e di trovare il luogo in cui avevano appuntamento con il chierico di San Cuthbert, in una taverna chiamata "La Tana del Bardotto Cieco".

«Siate circospetti» aggiunse prima di farli andare.

Intercorsero alcuni minuti di silenzio, smorzato solo dal suono del ruscello, il gracchio delle cornacchie e l'ululato del vento incanalato tra le colline meridionali, mentre il seguito dei cinque cavalieri, lupo compreso, si dirigeva in città.

Quando persone, non morti e animali ebbero attraversato la grandi porte di Malepozze, il vecchio emise alcuni colpi di tosse e si inumidì le labbra per parlare, ma come aprì bocca fu interrotto dalle grida terrorizzate di una giovane donna: una contadinella era accorsa al ponte, gettandosi ai piedi di Rigel implorando aiuto. Tra i singhiozzi spaventati, la ragazza spiegò che la sua casa stava andando a fuoco, e chiese aiuto dai raminghi.

Obbligato dalla propria natura di paladino, Rigel si scusò con il vecchio e ordinò alla contadina di indicare loro la via per raggiungere l'incendio. Il vecchio non ebbe nulla in contrario a rimandare l'incontro, affermando che aspettava già da molto, e avrebbe potuto aspettare ancora un po'.

Percorrendo verso est il ruscello lungo la sponda che dava su Malepozze, i raminghi raggiunsero in breve tempo un crinale dove il grano non era ancora stato raccolto. Poco prima del crinale si trovava la casa, un piccolo edificio a due piani realizzato in legno e completamente avvolto dalle fiamme.

Sì, Hoder, anch'io ho un brutto presentimento, pensò Gybir guardando l'incendio; il sole di quel periodo avrebbe favorito facilmente il propagarsi delle fiamme, ma il negromante aveva notato una sequenza troppo innaturale di coincidenze.

Prima che i raminghi fossero in grado di reagire, la casa crollò di fronte ai presenti; l'incendio non aveva risparmiato neanche un muro. Rigel si accertò con la contadina che, perlomeno, non vi fosse stato nessuno all'interno dell'edificio, e fortunatamente era così, poiché tutti i familiari della fanciulla erano usciti in tempo, e ora erano raccolti vicino alla ragazza.

«Allora quello chi è?» chiese Sid, indicando una figura che si stagliava immobile oltre il fumo delle macerie, in cima al crinale. I raminghi, incuriositi, avanzarono aggirando il luogo dell'incendio; quando ebbero raggiunto la sommità della collina, essi poterono vedere meglio

l'uomo, alto quanto un elfo, dalla pelle rossastra e con due piccole corna che spuntavano dalla fronte; indossava una tunica porpora, simile a quella che apparteneva a Kuranyie, ma molto più preziosa, con ricamata in oro la misteriosa effige della Fratellanza Scarlatta. Era accompagnato da cinque figure di diversa altezza e corporatura, celate da mantelli scuri sotto i quali si vedeva il lume di due occhi rossi.

«Bene – esordì l'umanoide – finalmente godo del piacere di un incontro in prima persona. Quando gli elfi di Sunndi hanno iniziato a parlare in sfavore del mio amico, il *chierico* di Cuthbert, avevo temuto che avreste deviato il vostro percorso verso Hadtalf, o chessò io. Invece no, siete stati troppo ligi al dovere, troppo coraggiosi per sottrarvi al vostro impegno, anche correndo il rischio di cadere in una trappola. Del resto siete sempre stati così spavaldi, e non avete mai imparato nulla, forse perché siete sempre usciti vivi da ogni sfida, cosa che trovo alquanto irritante.

«Oh, perdonatemi, non mi sono ancora presentato: io sono Sua Serenità Senza Pari, il Padre dell'Obbedienza, il Supremo Reggente della Fratellanza Scarlatta».

«Siete un demone, non è così?» chiese Gybir, che quasi si aspettava una tanto scioccante verità.

«Non lo nego. È da molto tempo che vi osservo, e ammetto di non aver trovato ancora nessuno in grado di sconfiggervi. Quando avete combattuto assieme, siete sempre stati vincitori, anche contro Charir Vith o Kallionastiryne».

«Erano dunque vostri gli esseri che ci spiavano, nel Bosco Rieu?» interrogò ancora il mezzelfo.

«Sì, erano dei demoni, come demone è anche quello che voi considerate un *sacerdote*». Mentre il Padre dell'Obbedienza parlava, alle sue spalle era comparso il chierico di San Cuthbert, che sollevando il capo al cielo come in estasi mistica assunse le proprie originali sembianze: quelle della succube.

«Che gran disonore, Rigel il Brancaleone – canzonò il Padre dell'Obbedienza – esserti fatto ingannare due volte da una stessa demone».

«Ah, il bocconcino che ha fatto saltare la testa alla tipa sottoterra» esclamò Taklinn, eccitato.

«Credo che tu faccia troppo affidamento su quel tuo incantesimo per individuare il male, Rigel» disse Alamir.

«Ti porto i saluti di Magnus Vrianian, Rigel» sogghignò la succube.

«Procombette?» chiese agitato il paladino.

«Purtroppo no» rispose l'immonda. «Quel cane è fuggito a ovest».

«Posso chiederti una cosa?» chiese Sid al Padre dell'Obbedienza facendo roteare i pugnali nelle mani. «Perché sei venuto fin qui di persona? Vuoi combattere?».

«Oh, vedi piccolo traditore – rispose l'immondo – noi demoni siamo molto sentimentali: avete già sconfitto la mia compagna, e avete dato molto filo da torcere a mia figlia. Mi sembrava giusto che anch'io vi conoscessi in prima persona».

«Ma di che stai parlando?» gridò Alamir. «Sarebbe lei la tua compagna?» chiese indicando la succube. Il demone iniziò a ridere grassamente, ma si contenne dopo qualche istante.

«Certo che no! Io intendevo dire Kuranyie e Ashali». Rigel e Gybir rabbrividirono alle parole dell'immondo. «Vedete – continuò – Ashali è il frutto dell'unione di Kuranyie con il sot-

toscritto». Se Gybir fosse stato di carattere più debole, sarebbe sicuramente svenuto: certamente non apprezzava Kuranyie, e anzi era di sicuro la persona che più odiava su Oerth, ma incrociarsi con un demone era la cosa peggiore che un mortale potesse fare.

«Ora – proseguì il Supremo Reggente facendosi più serio – ecco il motivo per cui ci troviamo tutti qui: sapete bene che intendo possedere la terza chiave, ma qualunque tentativo di sottrarvela è stato per me improduttivo. Come ho appena accennato, siete ormai in grado di sconfiggere qualunque sfida vi si ponga davanti, perciò mi sono chiesto se sareste anche in grado di sconfiggere voi stessi».

Le figure, che immobili accompagnavano il demone, si tolsero le pesanti cappe scure, svelando di essere gli stessi raminghi con cui il Padre dell'Obbedienza stava parlando: erano delle copie perfette, con la medesima postura ed eguale equipaggiamento, ma il cui volto era sembrava non esistere, perennemente celato da una profonda oscurità, fatta eccezione per due lumi purpurei in corrispondenza degli occhi.

«Queste sono le vostre nemesi, i vostri cloni, costrutti plasmati a vostra immagine. Non vi preoccupate, non vengono da un mondo parallelo: si tratta di una semplice pratica di negromanzia». Rigel e Gybir, per quanto stupiti, conoscevano quel tipo di esseri, ma erano convinti che solo gli dèi potessero servirsene; gli *aleax*, immuni al dolore, non potevano essere feriti se non dai propri originali, ma potevano combattere contro chiunque si fosse messo sulla loro strada, anche se il loro solo e unico obiettivo era la distruzione dei propri originali.

«Ora, dimostrate di essere pari a voi stessi, e vi prometto che non dovrete più preoccuparvi di proteggere la chiave».

«Senti – rispose Taklinn – io prima ammazzo me, e poi ammazzo anche te».

«Lo valuteremo» biasimò annoiato il demone.

Il Padre dell'Obbedienza schioccò le dita, e le nemesi si lanciarono contro i raminghi, mentre egli si allontanava in volo sogghignando, seguito dalla succube.

I raminghi erano paralizzati dallo stupore nel vedere quei cloni di fronte a loro, tanto che in un primo momento riuscirono a malapena a reagire: la nemesi di Gybir Liadon scagliò un flusso mortale su Sid per privarlo della vista, e rendere così inoffensivo l'halfling, ma pur essendo alto poco più di ottanta centimetri, il fisico del piccolo ladro era ben temprato, e resistette all'incantesimo. Ciò non impedì tuttavia al suo clone di colpire Alamir con due quadrelli di balestra, ma anche il druido resistette, fermando i proiettili con il bastone e mantenendo la concentrazione, per poter controllare le forze della natura circostante. Approfittando dell'attenzione della propria nemesi rivolta ad Alamir, Sid si accasciò a terra affaticato dall'incantesimo, ma strisciò silenziosamente tra le lunghe spighe di grano del crinale scomparendo alla vista di tutti.

Gli attacchi a distanza continuarono, perché il clone di Taklinn colpì la sua preda con la pesantissima balestra che entrambi portavano. Il vero Taklinn, pressoché illeso ma comunque provocato, si avvicinò alla copia fermandosi a meno di due metri da essa con lo scudo alzato e incitandola a farsi avanti. Gybir liberò le ali e planò diagonalmente, allontanandosi dal centro dello scontro ma avvicinandosi a un fianco della sua nemesi; quando atterrò aveva l'arco già in pugno e generò un *flusso di prostrazione* contro l'avversario, ma si accorse che la mancanza di vita del costrutto lo rendeva immune alla maggior parte degli incantesimi di negromanzia.

La nemesi di Alamir richiamò al proprio servizio un mostruoso orso dalla fronte ricoperta di placche ossee e dotato di artigli affilati, e nel cui sguardo penetrante risplendeva una forza selvaggia e distruttiva. La colossale creatura si materializzò alle spalle del vero druido; prima che Alamir fosse in grado di reagire, la nemesi lo colpì alla spalla con una freccia sibilante, che superò l'armatura in cuoio e gli procurò una ferita poco profonda ma dolorosa. In questo modo Alamir non poté nemmeno respingere gli artigli dell'orso, che lo spinsero a terra.

Vedendo i propri alleati – e in particolare Alamir – in difficoltà, Rigel pregò per la benedizione degli dèi sul gruppo contro quell'innaturale sfida. Il druido, tuttavia, non confidando nell'intervento divino si allontanò dall'orso e tramutò la propria pelle in una corazza di pietra, per godere di una maggior protezione dalle ripetute offensive della nemesi. Per opposizione, la copia di Rigel sparse una sottile polvere d'argento attorno a sé e alle nemesi di Gybir e Taklinn per proteggerli dalle influenze benigne del paladino. Il clone di Gybir intanto aveva lanciato una freccia contro il negromante, seguita da un inaspettato incantesimo, ma il mezzelfo parò la freccia e respinse l'incantesimo con magistrale destrezza, indietreggiando e tirando a propria volta con l'arco, e questa volta riuscì finalmente a ferire il nemico.

Imitando il proprio bersaglio, il falso Sid scomparve tra le spighe alla ricerca dell'halfling. Il Taklinn costrutto intanto si scagliò contro l'originale frontalmente impugnando l'urgorsh; il nano parò il primo colpo scagliato di taglio, ma l'estremità a lancia lo trafisse all'anca, e un nuovo attacco di ascia gli contuse leggermente un braccio. La nemesi attaccò ancora, tuttavia Taklinn bloccò l'urgorsh con l'ascia di suo nonno e ferì la nemesi al torace: questa non sanguinò, sebbene fosse evidente che era stata danneggiata.

Sid, non riuscendo a trovare il proprio clone, si acquattò ulteriormente e tenne pronte la balestre, per colpire la nemesi non appena questa fosse uscita allo scoperto, e approfittò della temporanea quiete per riprendere le forze dopo l'incantesimo scagliato dal falso Gybir.

La nemesi di Alamir non sembrava voler concedere tregua al proprio originale, dal momento che aveva chiamato dalla foresta anche un lupo, lanciandolo contro l'elfo; l'attacco non aveva però avuto effetto sulla dura pelle di pietra di cui il druido si era ricoperto. Questo baluardo soprannaturale era efficace contro il lupo, ma non impedì all'enorme orso di squartare con artigli e denti il druido, che nuovamente cadde al suolo in condizioni critiche. Rigel si precipitò allora sull'elfo, tenendo alta una *verga del sole* per allontanare le bestie, e guarì il compagno con i poteri divini donatigli dalla fede. Le ferite di Alamir erano quasi completamente rimarginate quando Rigel fu interrotto, investito da un raggio di energia generato dalla nemesi del paladino; l'umano fu forte e resistette ai danni dell'incantesimo, ma la guarigione di Alamir era stata irrimediabilmente interrotta; Alamir fu comunque in grado di rialzarsi e di far discendere un fulmine crepitante contro l'orso, poi sguainò agilmente la scimitarra e si gettò sul lupo.

Gybir, poco distante, si era fermato, concentrandosi mentre stringeva tra le dita l'ossicino decorato che il Maestro gli aveva donato a Irongate. La nemesi tentò di approfittare della situazione del Saggio, avvicinandosi con agili balzi e lanciando un'offensiva con la propria katana, simile a quella di Xanaphia ma non di tanto pregiata fattura; Gybir non era distratto, e parò la lama nemica con il solido legno dell'arco, poi sguainò a sua volta la katana per una controffensiva, ma poiché il rapporto di forze tra copia e originale era costante, anche

la nemesi parò il colpo con la katana.

Il falso Sid aveva intanto incontrato Taklinn e tentò di prenderlo di sorpresa, tuttavia il nano delle Yatil si voltò in tempo e parò con lo scudo i piccoli pugnali della nemesi, lasciando però la schiena esposta all'altra nemesi, la propria, che lo colpì tra le spalle con la punta dell'urgorsh. Taklinn ne fu ferito, anche se l'armatura in adamantio aveva in parte assorbito il colpo. Il nano non poté sopportare l'affronto, e si voltò nuovamente colpendo con forza la propria nemesi con un doppio attacco di ascia. Sid, nello stesso istante, aveva visto la sua nemesi e si era alzato in piedi sparando al proprio clone, ma questo evitò entrambi quadrelli con una piroetta.

Alamir aveva invece goduto solo di un breve momento di gloria, perché la sua nemesi lo aveva incalzato con numerose frecce, e fortunatamente la dura pelle del druido aveva fatto il suo lavoro. Intanto gli animali erano tornati all'attacco: dapprima il lupo, che fu allontanato da un calcio di Alamir, poi l'orso, che pur non riuscendo a ferire di molto il druido ne aveva comunque danneggiato la corazza di pietra. Fuori controllo, il mostruoso predatore si mosse per il campo di battaglia; subito Rigel, ancora lì vicino, trafisse l'orso con un affondo di Alastella, allontanando temporaneamente il mostro; si voltò e richiamò poi Antares dai Piani Esterni. Il cavallo comparì nel suo splendido portamento di creatura magica, con una fierezza che solo un nativo di Ysgardr o Celestia poteva vantare. Allo stesso modo, la nemesi di Rigel evocò dalle Grigie Distese dell'Ade un *incubo*. A prima vista, questa creatura sembrava un cavallo grande e forte dal manto nero come la pece; vista da vicino, tuttavia, rivelava la sua vera natura: le fiamme ardevano sotto gli zoccoli ferrati, fuoriuscivano dalle narici e divampavano nel profondo dei suoi occhi scuri. Il clone si avvicinò all'irrequieta creatura e la montò a pelo, preparando una lunga lancia da cavaliere per la carica. Anche Rigel, allora, salì in sella ad Antares, impugnando la lancia utilizzata al torneo di Irongate e alla quale aveva fatto la punta; si voltò contro l'avversario appena in tempo per deviarne l'attacco al galoppo. Il paladino si allontanò di alcuni metri al trotto, poi voltò Antares e caricò a sua volta, spezzando la difesa del clone e quasi disarcionandolo dall'incubo. Pur senza redini o staffe, la nemesi riuscì a rimanere a cavallo, e sguainata la spada impegnò Rigel in un duello in sella.

Mentre i due cavalieri si sfidavano, l'elfo richiamò un altro fulmine, dirigendolo contro il lupo e uccidendolo, poi si rivolse al proprio clone e lo colpì scagliando due frecce in un solo tiro, danneggiando infine l'avversario con un terzo fulmine. Gybir invece era stato colpito dalla sua nemesi con la punta della mano, con la quale aveva scaricato sul giovane stregone un'essenza di morte che lo indebolì molto; ciò nonostante Gybir contrattaccò, imponendo la mano aperta sul petto del nemico per corroderlo con potere negativo. La nemesi resistette di poco, ma l'energia scaricata fu sufficiente a scagliare indietro il costrutto di alcuni passi. Altrettanto fortunato non fu Sid, ingannato dal clone con una finta, la stessa che egli era solito usare nelle altre battaglie. La ferita al fianco, profonda e inaspettata, non debilitò completamente l'halfling: Sid avanzò con la spada corta e il pugnale magico e passò da parte a parte il torace del costrutto. Non lo distrusse, ma forse un altro colpo simile l'avrebbe portato alla vittoria.

Taklinn stava invece facendo onore al proprio titolo di difensore nanico, in quanto gli attacchi della nemesi si infrangevano continuamente sull'acciaio dello scudo torre, fendenti di urgorsh ricambiati da Taklinn con efficaci colpi di ascia che superavano indisturbati le difese del clone. Nessun costrutto aveva, infatti, la forza di volontà di creare una difesa tanto solida da diventare anche un'ottima offensiva.

In risposta all'assalto di Alamir, la nemesi del druido scagliò contro l'elfo un *colpo infuocato*, una vera e propria colonna di nuvole tramutate in fiamme; Alamir si scostò, ma il calore lo spinse a terra con violenza. Anche Sid si trovava lì vicino, ma saettò lontano dal fuoco e

ne uscì illeso. Alamir fu invece assalito nuovamente dall'orso gigantesco, tuttavia riuscì a opporsi ai suoi artigli, quindi a sua volta evocò dal suolo un'enorme creatura elementale, una collina semovente che arrancava su due gambe di roccia e terra prive di tratti distintivi, mentre le braccia a forma di randello, fatte di pietra frastagliata, penzolavano ai fianchi. Il mostro si pose immediatamente di fronte all'orso, impedendo che questo attaccasse ulteriormente il druido. Alamir fu così in grado di invocare un altro fulmine sulla propria nemesi, contro la quale scoccò anche un'altra coppia di frecce.

Quando il clone di Sid bersagliò l'halfling con due colpi di balestra, questo si scostò di lato, ma finse anche di cadere a terra diventando temporaneamente invisibile; in pochi secondi pose una delle *verghe inamovibili* trovate a Scant parallela al suolo, sospesa a pochi pollici di altezza, poi si rialzò e finse di scappare, allontanandosi dalla nemesi e dalla verga magica. Il clone si trovò quindi a essere troppo distante per un tiro preciso, perciò impugnate le lame si mise all'inseguimento del ladro, e così dopo un paio di metri inciampò sulla verga posta da Sid cadendo prono. Subito l'halfling gli fu addosso, trapassandolo alla spalla. Quando la nemesi tentò di rialzarsi, Sid infierì ulteriormente, decapitandolo e ponendo fine all'esistenza del costrutto, ormai ridotto a un mucchio di cenere; infine si sedette, per riprendere fiato. La sua inimitabile destrezza e astuzia lo aveva condotto alla vittoria.

Il duello tra Gybir e la propria nemesi continuava: quando però fu evidente che entrambi erano più abili nel parare che nel contrattaccare, il clone spiccò il volo e arretrò, riuscendo a evitare una repentina freccia di Gybir. Una volta a terra, il clone sprigionò una devastante *lancia spettrale*, ma era proprio ciò che il Saggio stava aspettando: tese il braccio destro opponendosi all'avversario con un'altra *lancia spettrale*, anche se l'equilibrio di forze rimase dapprima invariato. Il negromante aveva calcolato anche questo, poiché nella mano sinistra stava ancora stringendo il piccolo dono del Maestro; con una contrazione delle dita sbriciolò l'ossicino decorato, dal quale scaturì un fluido nero che percorse tutto il corpo del mezzelfo. Gybir lasciò cadere la polvere di ossa e accoppiò le mani, scaricando una maestosa onda di energia negativa sulla propria nemesi. La Sapienza Nera di Moil aveva scatenato il proprio potere in quella straordinaria *lancia spettrale*, con un impeto tale che l'avversario non fu in grado di evitarlo.

Il colpo aveva proiettato il clone lontano; questo si rialzò con un braccio penzolante ischeletrito e il fianco sinistro corroso, come se un flusso di magma liquido lo avesse attraversato e la ferita si fosse immediatamente infettata e necrotizzata. Ma la nemesi non era ancora distrutta.

Vi fanno duri, pensò Gybir, *e hanno ben pensato di non corredarti della mia debolezza fisica*. Il negromante, stanco per il combattimento e per gli attacchi che aveva subito, aveva utilizzato le sue ultime energie nel lanciare l'incantesimo Moilian. La nemesi ne era al corrente, e colpì il mezzelfo con una seconda *lancia spettrale*, cui Gybir non poté opporsi nuovamente, e cadde rovinosamente a terra con il petto squarciato da una profonda ustione.

Il negromante era molto vicino all'essere sconfitto, ma, come sovente accadeva, era in queste situazioni che destrezza e armi venivano sostituite da volontà e determinazione: con un'alta traiettoria, il maestro di Danel si rialzò e volò alle spalle della nemesi, dove sapeva che le difese magiche, allo stesso modo delle proprie, erano più basse, e ponendo la mano sulla schiena del costrutto gli inflisse una scarica di energia che prosciugò quasi del tutto il potere della creature. La nemesi tentò allora di fuggire, ma fu inseguito dal mezzelfo: il clone si voltò per scagliare un fulmine oscuro contro l'avversario, ma Gybir lo deviò, rispondendo con lo stesso incantesimo e annichilando definitivamente la propria nemesi. Gybir aveva superato la prova, perché la saggezza di uno stregone non poteva essere replicata da nessuno, nemmeno da un dio.

Taklinn, come Sid e Gybir, stava dimostrando di poter affrontare sé stesso, perché deviava abilmente le offensive della nemesi contrattaccando con pesanti colpi di ascia; quando però era prossimo alla sconfitta, la copia del nano fu avvicinata e guarita dal falso Alamir. La nemesi di Taklinn attaccò il guerriero con rinnovata forza, colpendo violentemente il difensore delle Headland; Taklinn fece allora ricorso a tutta la sua corporatura per concentrare sangue nelle braccia, mentre lasciava cadere lo scudo e faceva a pezzi il costrutto con l'urgorsh di adamantio. Muscoli e sangue nanico erano autentici e imbattibili.

«Ho mantenuto la mia promessa, demone. Adesso tocca a te!», ma urlando al cielo Taklinn non ottenne risposta.

La nemesi di Alamir, che si era voltata verso il clone del nano per guarirlo, era rimasta vulnerabile agli attacchi fisici e magici dell'elfo, mentre l'orso, che fino a quel momento aveva dettato legge sulle sorti di Alamir, si trova ora impotente, alla mercé dell'elementale di terra. La nemesi del druido si tramutò quindi in un rinoceronte, e caricò Alamir a tutta velocità, calpestandolo e probabilmente spazzandogli qualche costa. Col respiro affannoso, il druido si trascinò in parte e richiamò a sé la forza vitale delle piante e degli animali che popolavano l'area, in cerca di sollievo.

Intanto il duello in sella tra Rigel e la propria nemesi proseguì, fino a quando il paladino non si allontanò velocemente, facendosi seguire dal costrutto. D'un tratto Rigel girò Antares, impennando la cavalcatura e cogliendo la nemesi di sorpresa. Con un affilato fendente, Alastella tagliò in due la nemesi, che con il cavallo svanì in una tetra nube di fiamme e polvere. Nulla poteva la magia nera di fronte al fervido coraggio di un paladino.

Volendo rendersi utile, Taklinn aveva invece ricaricato la pesante balestra e aveva sparato contro l'orso, ma fu l'elementale a dare il colpo di grazia; con un potente schianto la creatura spezzò la schiena dell'animale, che si polverizzò come il lupo e le altre nemesi.

Il rinoceronte non era ancora sconfitto: colpì Taklinn sullo scudo, ma senza riuscire a muoverlo, quindi tornò contro Alamir, colpendolo con il corno affilato. Il druido resistette, grazie alla poca protezione che la pelle di pietra poteva ancora offrirgli; era tuttavia evidente che non avrebbe avuto possibilità di vittoria in quella situazione, quindi assunse anch'egli una forma selvatica, ma non di un mostro ancora più imponente, bensì quella di un minuscolo topo, che gli permise di scappare sotto il rinoceronte, e di colpirlo con l'ultimo fulmine della tempesta che i due druidi avevano ormai scatenato. Nonostante ciò, la nemesi cambiò nuovamente aspetto e diventò un grosso e feroce gatto – quasi incurante del colpo appena subito – e si mise alla caccia del topo. Alamir sfuggì di poco agli artigli del felino, e riprese le sue fattezze elfiche, scagliando lontano il gatto con una sfera di forza scaturita dalle mani.

Rigel si era intanto avvicinato e, sceso da cavallo, aveva toccato il bastone del druido, infondendo su di esso una speciale benedizione che l'avrebbe reso più maneggevole e letale. Appena in tempo, poiché la nemesi si era tramutata nuovamente in umanoide, e si era subito lanciata all'attacco con la scimitarra; ferì Alamir alla spalla, ma così facendo aveva esposto il fianco, dove il druido colpì con un'estremità del bastone, poi si voltò con una piroetta e colpì la copia con un calcio all'addome, concludendo con un colpo di bastone alla mandibola, l'ultimo che la nemesi ricevette prima di essere distrutta, sconfitta da un'intelligenza sviluppata in più di un secolo di esperienza.

Lo scontro aveva sfinito tutti, pertanto nessuno dei cinque raminghi si accorse in tempo del pericolo: Alamir percepì solamente una mano che gli sfilava qualcosa dalla bisaccia, e nel voltarsi vide il Padre dell'Obbedienza che teneva nel pugno la terza chiave, sogghignando. Il druido provò a colpire il demone, ma questo si spostò quasi istintivamente e trafisse Alamir al ventre con una spada a forma di serpente. L'elfo percepì il veleno cosparso sulla lama mi-

schiarsi al proprio sangue, e solo per poco la sua affinità con la natura gli permise di riconoscere e contrastare la tossina; non morì, tuttavia cadde a terra a causa della ferita profonda. Rigel si avvicinò e tentò di immobilizzare l'immondo, ma con la medesima facilità il demone si divincolò dalla presa.

«Non così in fretta, Brancaleone», rimproverò il Padre dell'Obbedienza mentre trafiggeva anche il paladino con la scimitarra avvelenata, poi si voltò e volò via.

Subito Gybir si precipitò sul paladino, il cui viso stava già sbiadendo, e traendo dalla bisaccia una fiala di antidoto la fece bere all'umano. Rigel ebbe un conato di vomito e sputò un grumo di sangue, ma subito dopo cominciò a riprendere colore, mentre il mezzelfo si stava già adoperando per rimarginare le ferite al ventre del druido.

XXVIII – l'angelo

«Ripetete ora a me: quale cagione spinse uno scellerato a consegnare la tutela della chiave al druido?» imprecò Rigel, appena ripresosi dagli effetti del veleno.

«Per non incorrere nel rischio di distruggerla ponendola nella *borsa conservante*, ser – rispose prontamente Gybir – e per distribuire equamente le nostre responsabilità. È stata una vostra idea».

«Tuttavia… non reputo… Ah, Heironeous Invincibile, manifesta a me la via alla quale fare seguito!».

Mentre Rigel pregava, l'halfling si accorse di un gruppo di umanoidi che si stavano avvicinando velocemente al crinale. Non ci volle molto perché Gybir riconoscesse i propri non morti, guidati da Emerwen Panwyr, che accompagnavano Danel, Soveliss, Thernja e il lupo; erano giunti in gran fretta con Mak, Brenta e i cavalli, e Soveliss era ferita al braccio sinistro; questo mise subito Gybir in uno stato di leggera agitazione, ma nascose la sua ansia constatando che la mezzelfa non era in condizioni gravi. Con un po' di confusione i tre ragazzi raccontarono di essere stati attaccati da agenti della Fratellanza Scarlatta, che li attendevano alla "Tana del Bardotto Cieco"; i seguaci del gruppo si erano difesi e avevano sconfitto i loro aggressori, tuttavia avevano anche attirato l'attenzione delle guardie cittadine, e per evitare ulteriori problemi dovettero recuperare i cavalli e fuggire dalla città.

Quando Soveliss, Danel e Thernja ebbero finito di raccontare, il fantasma di Emerwen si accostò a Gybir, sussurrandogli qualcosa all'orecchio nella Lingua dei Morti; il negromante si fece immediatamente severo.

«Danel!» riprese con voce autoritaria.

«Maestro…» replicò l'apprendista, cosciente di essere stato scoperto.

«Hai fatto uso della *lancia spettrale*?».

«Mio signore, io non…».

«Hai utilizzato o no l'incantesimo?».

«Gybir – intervenne Soveliss – eravamo circondati. Se non fosse stato per lui…» «Non ti intromettere, Soveliss, per favore!». Rigel fu sorpreso da quell'insolita confidenza tra i due mezzelfi. Il negromante si rivolse nuovamente a Danel.

«Ebbene?»

«Mio maestro, lo ammetto. Ho utilizzato la *lancia spettrale*. Mentre trascrivevo per voi un incantesimo dal Tomo del Secondo Sigillo io… ho studiato questo potere, ho cercato di apprenderlo…».

«E lo hai sprigionato, sconfiggendo i tuoi avversari?».

«Sì, maestro, io…».

«Non dire altro. Ti sei servito di una *lancia spettrale* controllandone il potere: hai dimostrato di poter manipolare l'energia negativa. Superbo… Potresti già diventare uno Stregone, anche se la tua età lo impedisce, come lo impedisce la mia limitata autorità di Saggio Necromante, poiché solo un Maestro, come ben sai, può concederti l'accesso al Sigillo successivo. In ogni caso, quando raggiungeremo un santuario dell'Ordine, proporrò la tua nomina a stregone, ma fino a quel momento, non osare leggere gli incantesimi del Secondo o Terzo Sigillo, se non per trascriverli su mia richiesta. Ricorda: in te scorre il sangue di un drago d'ombra, ma non dimenticare che un simile atto di sconsideratezza avrebbe potuto causarti l'esilio dall'Ordine, e forse la revoca del mio rango di saggio».

Danel chinò umilmente il capo, poi sollevò di nuovo lo sguardo al suo insegnante.

«Maestro, c'è un'altra cosa di cui dovete essere informato. Soveliss, combattendo contro un incantatore della Fratellanza Scarlatta, fu ferita gravemente da questo, evitando di poco la morte, ciò nonostante continuò a combattere. In seguito, quando lo stregone era a terra sconfitto, Thernja tentò di ucciderlo per vendicare Soveliss, ma ella, la mezzelfa, impedì l'esecuzione interponendosi tra i due e salvando la vita di chi l'aveva quasi uccisa».

Ascoltando le parole di Danel, il paladino e chierico Rigel il Brancaleone si riempì di gioia, tanto che abbracciò paternamente la mezzelfa, soddisfatto di averla condotta sulla via della misericordia.

«A quanto sembra – commentò Gybir, al contempo soddisfatto e invidioso di quel successo – Soveliss ha avuto un eccellente precettore».

Il momento di felicità fu molto breve, poiché si scorse ben presto un manipolo di sentinelle che si avvicinava al crinale, ed evidentemente stavano dando la caccia al seguito dei raminghi. Taklinn diede subito mano all'urgorsh, ma Rigel lo trattenne: lasciò i cavalli ai seguaci, ordinando loro di rifugiarsi sulle colline a sud, verso il confine con Sunndi, dove li avrebbe raggiunti con gli altri quattro in un secondo momento, quindi lui e Gybir si incamminarono verso Malepozze, andando incontro alle guardie e convincendole a tornare indietro. Il sergente che stava a capo della pattuglia sembrava poco invogliato a fare degli straordinari fuori dalle mura, quindi fu facile per i due cavalieri persuadere il soldato.

Quando anche il problema delle sentinelle cittadine non costituì più un problema, sollecitato da Gybir Rigel si ricordò della casa distrutta dall'incendio; era chiaro che i contadini che la occupavano erano delle vittime innocenti di un trucco architettato dal Padre dell'Obbedienza, il quale aveva usato l'incendio come esca per attrarre in trappola il gruppo; poiché la colpa, da un certo punto di vista, ricadeva su Rigel e i suoi compagni, essi decisero di ricostruire la casa ai contadini. Come avevano fatto per il janni nelle fogne di Scant, ricrearono con la pietra ciò che era stato di legno: infatti l'elementale della terra evocato dal druido era sprofondato nella roccia, ma non aveva ancora lasciato la zona, e prima di congedarlo definitivamente Alamir gli ordinò di viaggiare nel terreno profondo e di estrarre una quantità di pietra madre sufficiente ad edificare una piccola abitazione, dopodiché il druido iniziò a modellare magicamente la roccia, dandole la forma di una casa ad un piano con diverse stanze e finestre. Mentre l'elfo lavorava, Taklinn si avvicinò a quello che sembrava il capofamiglia e gli mi-

se in mano una manciata di monete d'oro, «per l'arredamento e il resto». I contadini si inginocchiarono ai piedi dei raminghi, ringraziandoli e baciandone le mani.

«Gli dèi vi benedicano», dicevano.

Forse gli dèi ci benedicono anche troppo, pensò invece Alamir. Il nano chiese sottovoce una birra, ma i contadini, scusandosi, ribatterono che tutto il loro cibo era andato perduto nell'incendio.

Dopo i ringraziamenti Sid, Rigel e Taklinn tornarono al ponte in cerca del vecchio che li aveva interpellati, per sapere di cosa volesse parlare loro, mentre Alamir e Gybir raggiungevano i loro compagni sulle colline.

«È una coincidenza troppo strana» borbottava il nano mentre camminavano, temendo, come Gybir, che la necessità del vecchio di parlare fosse stata solo un pretesto per separare la compagnia; di quest'opinione furono anche Rigel e Sid quando si accorsero che il vecchio era scomparso.

Immediatamente Sid si offrì di cercare l'uomo in città assieme a Taklinn. Rigel accettò, desideroso di raggiungere Soveliss e di riposare, ma non mancò di fare le proprie raccomandazioni ai due compagni.

«Non siate fautori di litigi, e non fate beva d'alcolico liquore fintanto che non avrete rinvenuto il presbite, e siate garbati con le persone di cui disputiate incontro».

Nano e halfling annuirono frettolosamente e si catapultarono in città, alla ricerca del vecchio e di qualche avventura.

«Fate la Testadinano?» domandò impaziente Taklinn spalancando la porta della prima locanda.

«Non la produciamo – rispose l'oste – ma ne importiamo un po' dalle Glorioles».

«Allora ne prendo due pinte!» esclamò il nano. L'oste lo guardò mentre si avvicinava al banco: Taklinn era davvero malridotto, aveva lasciato l'armatura a Rigel perché la portasse al campo, e avanzava zoppicando, sporco di sudore e sangue, con le numerose ferite bendate in modo precario.

«Sei sicuro di poterla pagare?» chiese quindi l'oste. Taklinn gli gettò una moneta di platino, e l'oste si affrettò a esaudire la richiesta del guerriero. Di buon umore, il nano aggiunse, rivolgendosi agli avventori della locanda, che avrebbe offerto una Testadinano a chiunque avesse saputo recitare il "Cantico del Maglio". Quasi tutti i nani presenti si alzarono, e avvicinandosi a Taklinn intonarono il famoso poema nanico dedicato a Moradin Forgiatore.

Nella confusione creatasi, Sid mantenne la parola data a Rigel: dopo aver perlustrato tutta la locanda in cerca del vecchio, andò a informarsi dall'oste, arrampicandosi sul bancone per attirare la sua attenzione.

«Perché lo cerchi?» fu la legittima domanda del locandiere.

«Ho degli affari in sospeso…» rispose sbrigativo l'halfling.

L'oste non chiese altro, e spiegò che il vecchio descrittogli da Sid, che si chiamava Bailey, non era altro che un vecchio solo e squattrinato, che trascorreva le sue giornate a giocare a dadi nelle locande e a spendere in alcol quel poco che vinceva.

«L'hai visto stamattina?» chiese ancora il ladro.

«Oggi no – rispose l'oste – ma potrebbe essere stato da altre parti. Non ha un posto fisso dove andare». Sid ringraziò l'oste e gli lasciò una mancia, poi si calò giù dal banco e uscì.

Mentre Taklinn spendeva altri soldi facendosi arrostire un intero cinghiale, Sid trascorse il pomeriggio a cercare Bailey. Quando finalmente lo trovò, questo raccontò di essere stato avvicinato da un uomo non molto alto, forse un sacerdote, il quale gli aveva offerto dei soldi per attendere i cavalieri sul ponte e convincerli a separarsi dal loro seguito. L'halfling vide sé stesso nel vecchio Bailey, quando la succube lo aveva ingaggiato per sabotare i piani della compagnia sulle Joten, così gli offrì da bere e tornò sulle colline che precedevano le Glorioles, dove i suoi compagni si erano accampati e si stavano riprendendo dalle ferite della battaglia di quel caldo giorno di mezz'estate. Anche Gybir successivamente si recò in città per verificare la presenza di un santuario, ma come prevedeva c'era solo una gilda dell'Ordine di Rubino; pertanto, avrebbero approfittato del bel tempo per trascorrere la notte nella foresta, come da molto tempo tutti erano soliti fare.

Lo portava in braccio.
Il bambino, senza occhi, solo due globi bianchi, corrosi dalla tinta del sangue. Sentiva il suo male, che lo distruggeva dall'interno.
Lo teneva in braccio, ai piedi del monte. Sapeva che la salvezza era sulla cima. Ma non poteva.
Non poteva salire, non poteva salvarlo.
Solo sentire il suo male.

Ritengo che vi sia qualcosa nella mezzelfa, osservò Emerwen Panwyr la mattina seguente, confidandosi con il padrone nella Lingua dei Morti.

«Per quale ragione?» chiese Gybir, in Comune.

Questa notte, continuò il fantasma, sempre nella sua lingua, ***la vidi mentre tergeva il sudore dalla vostra fronte, quando eravate in preda a uno dei vostri incubi. E per il resto del tempo dormì al vostro fianco, con un braccio attorno al vostro petto***.

Gybir scrutò per alcuni, protratti istanti le campagne fangose di Malepozze, mentre il vento caldo della mattina gli faceva delicatamente ondeggiare la chioma colore del rame ancora sciolta per la notte.

Voi cosa ne pensate, padrone?

«Perché ti ostini a parlare nella Lingua dei Morti? Non c'è nessuno, qui ad ascoltarci».

Vi chiedo di scusarmi, padrone. Non intendevo recarvi offesa, ma vi sto facendo l'abitudine, anche perché è questo l'unico modo nel quale posso conferire con le creature.

«Non ti preoccupare, Emerwen, non era un rimprovero. È solo che non parliamo da molto, e non ero abituato a sentirti usare la voce di Wee Jas in modo così fluente».

Ebbene, padrone? Avete qualche commento inerente il comportamento della discepola di Brancaleone?

«Con *vegliare su di noi mentre dormiamo* non intendevo proprio questo, Emerwen, ma se il tuo ectoplasma è roso dalla curiosità, devo ammettere che l'atteggiamento di Soveliss mi stupisce. Da un punto di vista razionale io non sono qualcuno che si vorrebbe amare: sono ri-

servato e timido, fisicamente poco prestante, seguace di una sapienza ritenuta malvagia e blasfema».

Talvolta vi sono persone che vedono oltre le vesti che portiamo e la carne in cui siamo racchiusi. Se non ricordo male, mi parlaste di una ragazza che vi amò.

Kaya. Il mezzelfo non ebbe il coraggio di pronunciarne il nome.

Vi chiedo nuovamente perdono, mio signore. Le mie argomentazioni non sono adatte alla situazione, in cui avete molto altro cui pensare. Forse tutta questa luce solare mi ha confuso i pensieri.

«Non ti preoccupare, Emerwen. Tra non molto sarai libero di raggiungere i Piani Superiori per la ricompensa che ti spetta. Potrei non aver più bisogno dei tuoi servigi, forse perché, non so come, otterremo la vittoria, oppure perché soccomberemo nello sforzo di raggiungerla».

Gybir si voltò e fece ritorno al campo, acconciandosi i capelli con la consueta coda dietro la nuca; una volta raggiunti i compagni, si tolse il mantello e iniziò a visionare le pergamene che Danel aveva copiato per lui la sera precedente, mentre il resto del gruppo si destava dal torpore del sonno. Mentre facevano colazione, i compagni si posero immediatamente il problema riguardante la linea di azione da intraprendere. Innanzitutto il Padre dell'Obbedienza costituiva la chiave del lungo e infruttuoso ragionamento di Gybir: la Fratellanza Scarlatta era in combutta con dei demoni, che erano gli stessi demoni coinvolti nella ricerca delle chiavi, e per quanto una simile verità potesse sembrare assurda, la misteriosa spada sottratta a Kuranyie indicava ormai con pochi dubbi che i demoni legati alla Fratellanza Scarlatta erano forse servitori di Orcus. Gybir non riusciva ancora a capire per quale motivo i monaci della Fratellanza Scarlatta avessero stretto accordi con un principe demoniaco tanto orribile, e nessuno dei suoi compagni poté aiutarlo a risolvere l'enigma. Nemmeno Soveliss era mai stata al corrente di quel complotto.

Gybir e Rigel non avevano tuttavia un'indole tale da trattenerli in lunghe riflessioni senza agire: l'elemento centrale delle loro strategia doveva essere il fatto che ora la Fratellanza Scarlatta possedeva tutte le tre chiavi, e avrebbe quindi potuto sprigionare l'*orrore* annunciato dal padre di Jian Destron, ma nessuno aveva idea di come poterlo fermare. La notte non aveva portato consiglio, disse Taklinn, ma forse il giorno lo avrebbe fatto, e riposare il corpo avrebbe rilassato e aperto la mente. Detto questo, ciascuno trovò il modo di rilassarsi e recuperare ulteriori forze perdute nello scontro del giorno precedente. Tuttavia Rigel non era tranquillo: egli considerava davvero sciocca l'idea di aspettare una risposta piovuta dal cielo, quando il tempo era così poco; dopo una lunga e intensa preghiera pronunciata nel tentativo di trovare conforto e saggezza nella fede, il paladino decise perciò di incamminarsi verso le montagne spinto da un istinto ancestrale, come se la risposta ai loro dubbi si trovasse nella foresta. Gybir e Taklinn lo seguirono senza una precisa ragione.

Tre personalità molto diverse, quelle del paladino, il fabbro e lo stregone, che per un qualche oscuro motivo erano riuscite ad accettarsi l'una con l'altra e a collaborare, e anche in quel momento speravano di ottenere lo stesso straordinario risultato. Camminarono per diverse ore fino a raggiungere un bosco, senza mai emettere una parola né un suono: a malape-

na si sentiva il loro respiro, coperto dai vivaci suoni della foresta d'estate. Condotti dal caso, o dalla stessa forza che li aveva spinti ad avventurarsi nel bosco, i tre raminghi, cavalieri di Onnwal, eroi e vittime di un mondo perverso, giunsero in un piccolo spazio aperto ove sorgevano piccole strutture in pietra erosa dai secoli: un altare, un menhir, e alcune grandi pietre con delle rune incise e semicancellate sparse a terra; in quel particolare luogo incombeva un silenzio innaturale. Nessuno dei tre era armato: per una qualche strana ragione avevano lasciato le armi al campo; soltanto Rigel aveva con sé Alastella, ma da sola la spada, allacciata alla cintura, senza la compagnia di armatura, scudo o lancia, sembrava essere un pesce fuor d'acqua. I tre raminghi si guardarono l'un l'altro, ma subito un magnifico bagliore latteo trasparì dalla macchia, e ai tre cavalieri sembrò quasi di sentire una musica, tuttavia non videro nessuno strumento, e non percepirono incantesimo alcuno. Davanti a loro avanzava lentamente un umanoide, simile a un uomo imponente e molto massiccio, alto quasi tre metri, con brillanti occhi color topazio, la carnagione argentea e luccicanti ali bianche, vestito di una tunica di delicatissima seta di stelle dai toni bianchi e verdi con ricami d'oro su ogni orlatura. Si trattava di un solar, il più grande di tutti gli angeli, e il più stretto e fidato collaboratore di una divinità. La sua testa era priva di capelli, ma i suoi lineamenti possedevano una tale perfezione da essere preclusi a qualsiasi mortale.

«Il mio nome è Learco» disse l'angelo, con una voce che sembrava l'unione di quelle di un saggio uomo, di un'amorevole donna e di un innocente bambino. «Rappresento la mano dell'Invincibile su questo mondo. Egli ha ascoltato le tue preghiere, Rigel, e ha mandato me per farti ritrovare la Via».

«*Onore e gloria al nostro comune Signore*», salutò Rigel in lingua Celestiale, cadendo in ginocchio al cospetto del messo divino. I due compagni lo imitarono.

Il Solar gli si avvicinò, ponendo la mano destra sulla spalla di Rigel e chinandosi a sua volta, genuflesso.

«Egli ha visto ciò che avete fatto, e ne è compiaciuto. Il disegno degli dèi si sta compiendo, ma può capitare che il Male si opponga ai piani dell'Invincibile; per questo motivo sono qui: perché voi siate in grado di continuare la vostra missione senza che sia necessario il nostro intervento».

Taklinn, che confidava poco nel potere degli altri dèi, ebbe la sfrontatezza di chiedersi, nella sua mente, come un angelo potesse essere così contraddittorio: *se non deve intervenire, allora perché è qui?*

«Taklinn, il mio compito è guidarvi affinché vediate la risposta con i vostri occhi. Io vi dovrò solamente aiutare nella vostra scelta: non sceglierò per voi. E sebbene tu non abbia molta fiducia in me e nel mio Signore, sappi che il Padre dei Nani, il Creatore Moradin, veglia su di te e ti protegge da Celestia».

Learco si volse nuovamente a Rigel.

«Tutto ciò che avete fatto finora è stato frenetico e concentrato, ed è facile che nella vostra mente il disordine sia grave. Vi suggerisco di rivedere assieme gli accadimenti degli ultimi mesi: sapete che vi sono tre chiavi, e sapete quali dovrebbero essere i loro legittimi custodi. Dopo i primi due incontri con la succube, avete fatto una scelta».

«Dirigerci a Onnwal, nella speranza di battere sul tempo l'immonda» rispose Gybir.

«Esatto, e la vostra decisione si è rilevata saggia, poiché avete portato a termine il fine che vi eravate posti. Una volta recuperata la chiave di Onnwal, avete scoperto dove si trova il relativo scrigno».

«Il pericolo che ciò preserva venga padroneggiato dall'immonda ci spinse a menare il nostro viaggio ove lo scrigno è posto, per occultare il contenuto suo altrove, dimodoché non fosse possibile alla daimone farne ritrovamento».

Il solar annuì.

«Temevamo che si impossessassero della nostra chiave – continuò Taklinn – perché prima o poi sarebbe dovuto succedere, ma non speravo che fosse così presto. Sarebbe stato sufficiente anche meno di un mese». Learco continuava a non interferire con i ragionamenti dei tre mortali.

«Avremmo però potuto nascondere la chiave, invece che trovare e poi nascondere il contenuto dello scrigno», considerò Gybir.

«Ma forse non si aspettavano che andassimo verso lo scrigno» obiettò Taklinn.

«Non è produttivo rimuginare il passato» disse allora l'angelo. «Ciò che è fatto appartiene agli storici, come ciò che accadrà appartiene a Sehanine e Vecna. Commettere errori è caratteristico dei mortali: da un certo punto di vista, voi s*iete destinati* a sbagliare, prima o poi. Ora però guardate al presente, a cosa potete fare per rimediare al vostro errore; potete tornare alle vostre vite, e fingere che nulla sia successo, diventando osservatori passivi delle azioni degli immondi. Potete attendere il momento in cui la Fratellanza Scarlatta si rivelerà, metterà in atto la parte finale del suo piano, e allora sarete in grado di vedere bene il vostro nemico, e fronteggiarlo a viso aperto, ma non sapete quanto grande potrebbe diventare questo vostro nemico nel frattempo; oppure, potete continuare verso la vostra meta, tentare di raggiungere lo scrigno prima della succube, e nel caso di un vostro fallimento potrete comunque trovare degli indizi sul suo prossimo movimento, e tentare nuovamente di prevenirlo, se possibile, prima che sia troppo tardi. Queste sono le opzioni, e la decisione ora spetta a voi».

Learco non aveva infranto le regole, ma l'utilizzo della retorica aveva dato un contributo alla scelta dei cavalieri erranti: la speranza era un sentimento tipico degli animi buoni, pertanto la terza opzione, quella che dava ancora un barlume di questa speranza, fu la decisione presa da Taklinn, Rigel e Gybir.

Il solar si congratulò con i tre raminghi per la via scelta, li baciò sulla fronte e conferì loro una benedizione per la missione da compiere, poi scomparve, avvolto dalla densa luce divina di Celestia, nello stesso modo in cui era uscito dal bosco.

Ritornati al campo, i tre compagni raccontarono dello straordinario incontro con il solar e della loro decisione, sicura e inappellabile: quel giorno stesso si sarebbero messi in marcia per Mithabad, la città sulla costa orientale del continente, oltre gli Altopiani Hestmark, baluardo di Sunndi, oppure verso Pontylver, alla foce del fiume Flanmi, a poco più di cento leghe da Lendore.

Mentre il gruppo riorganizzava i bagagli e preparava i cavalli, Rigel scrisse una lettera ad Arvenalia. Egli chiese notizie sulla situazione politica di Onnwal, ed espose la situazione della compagnia; raccontò l'inganno del chierico, lo scontro con le nemesi e la perdita della

chiave, soffermandosi poi sulla rivelazione del patto tra Fratellanza Scarlatta e demoni. Il paladino descrisse anche l’incontro con Learco e dichiarò la decisione presa, ma chiese ad Arvenalia di comunicare comunque il suo parere, interrogandosi anche se fosse possibile ottenere l’interessamento del generale Rakehell Chert nella questione, nonché un suo eventuale sostegno. Fiducioso delle capacità magiche di Arvenalia, Rigel era sicuro che la maga avrebbe saputo individuarli, in qualunque luogo delle Flanaess essi si sarebbero trovati, e avrebbe ideato un modo per mettersi facilmente in contatto con loro. Infine sigillò la lettera con l’anello della sua famiglia e affidò lo scritto a un animale messaggero richiamato da Alamir.

Pochi minuti dopo partirono.

XXIX – le conseguenze

Oltre i picchi delle Glorioles, al di là del Mare Aerdi a est, si trovavano le Isole Lendore; era troppo lunga la strada, e troppo poco il tempo per percorrerla: la compagnia copriva meno di trenta chilometri ogni giorno, principalmente a causa di Brenta, la mula tenace ma ciò nonostante lenta che di fatto apparteneva a Taklinn; sarebbe però stato difficile convincere il nano a montare un cavallo, e a nulla valsero le argomentazioni dei suoi compagni. Se si doveva salvare il mondo, diceva Taklinn, lui l'avrebbe fatto con la sua mula.

Per evitare un ulteriore ritardo sui loro avversari, i cavalieri raminghi dovettero valutare allora quale fosse la via più breve per raggiungere Lendore; i porti in cui poter trovare un passaggio erano tre: Rel Astra, tuttavia troppo a nord per essere raggiunto rapidamente, Pontylver, sull'estuario del fiume Flanmi, oppure Mithabad, oltre il confine orientale di Sunndi. Sebbene quest'ultima città fosse situata molto a sud, Alamir calcolò che scendendo il fiume a bordo di una chiatta, o anche solo percorrendo a cavallo una delle sponde, il viaggio avrebbe richiesto più di un mese, senza contare che il bacino del Thelly era una zona di frontiera tra Ahlissa, il reame nanico delle Glorioles e Sunndi, pertanto il gruppo avrebbe rischiato di essere ulteriormente rallentato da qualche possibile scaramuccia tra regni, o semplicemente a causa delle pattuglie armate di confine.

In realtà, facendo dietrofront, e tornando cioè nel Bosco Rieu per poi attraversare Sunndi, la compagnia avrebbe impiegato lo stesso tempo – circa trentasette giorni – per raggiungere Mithabad; tuttavia si sarebbero trovati in territorio amico, su una strada che avevano in parte già percorso, e per di più nessuno aveva dimenticato le parole dei guardaboschi, nella foresta: il sovrano di Sunndi, Hazendel I, avrebbe certamente ricompensato coloro che avevano sconfitto Kallionastiryne.

Dopo una settimana la compagnia si era lasciata alle spalle i territori di Ahlissa senza incorrere in ulteriori problemi con le forze militari del Regno Unito. Concorde alle previsioni, il viaggio verso Hadtalf, la capitale di Sunndi, non presentò ostacoli, fatta eccezione per qualche goblin troppo avventato e cieco che presumeva di avere ragione dei cavalieri.

Durante i quattro giorni necessari per attraversare il Bosco Rieu, tuttavia, il gruppo si imbatté in alcuni soldati di Sunndi accerchiati da degli orchi; gli elfi erano soltanto in due, feriti e incalzati da cinque predoni orcheschi. Thernja, che per tutta la sua esistenza aveva studiato e dato la caccia a quelle creature, solo osservandoli capì che non erano combattenti granché validi, tuttavia avrebbero presto vinto sui guardaboschi.

«Gli elfi non mi piacciono – brontolò Taklinn tirando la manica di Rigel – ma gli orchi

mi piacciono ancora meno»; detto questo, smontò da Brenta.

Thernja era già scesa da Suhen, brandendo l'arco con due frecce incoccate che scagliò assieme contro uno degli orchi più distanti, uccidendolo; il nano si lanciò alla carica contro l'avversario più vicino, trafiggendolo con l'estremità inferiore dell'urgorsh. Dopo aver recuperato l'arma in adamantio dal cadavere, Taklinn chiamò a sé altri due orchi che subito risposero alla provocazione lanciandosi su di lui, ma furono altrettanto velocemente respinti dall'immenso scudo di Taklinn. Il difensore delle Yatil era sul punto di mozzare la testa di uno dei due orchi, quando la creatura fu spinta indietro da una freccia di Alamir, cosa che fece infuriare non poco il nano. Mentre il lupo del druido si affrettava a sbranare la preda del suo padrone, anche Sid era saltato giù dal suo cane da galoppo e aveva puntato su uno dei due orchi rimasti vivi. Tra l'halfling e il suo bersaglio c'era Emerwen, che si stava dirigendo verso i nemici con la spada sguainata, tuttavia il piccolo ladro non se ne preoccupò, e scagliò i suoi quadrelli attraverso l'ectoplasma dello spirito. Emerwen si voltò, crucciato.

Non sono queste cose su cui scherzare, pulce!

Prima che Sid ed Emerwen finissero di bisticciare, l'ultimo orco era caduto, trafitto alla gola da una singola, letale freccia di Gybir.

«Infinite grazie a voi» esultò uno dei due elfi, zoppicando verso i raminghi.

«È sempre un piacere aiutare dei corraziali…» rispose Alamir «… e uccidere qualche orco» aggiunse sua sorella, guadagnando una smorfia di disappunto nel paladino.

«Per quale motivo eravate solo in due?» si informò Soveliss.

«Gli orchi ci avevano teso un'imboscata – spiegò l'elfo che non aveva ancora parlato – e quei cinque sono riusciti a isolarci. C'è una tribù molto numerosa, qui nel Bosco Rieu, formata da più di cento orchi. Fino a poco fa se ne stavano nel loro territorio, ma di recente sono diventati molto territoriali e aggressivi nei nostri confronti: da quando il drago che viveva in questa foresta è morto, il loro capo crede di essere il nuovo padrone di Rieu».

«Stultus est qui dicet "putabam"», osservò Rigel, parlando nell'antica lingua del Keoland.

«Perché non hanno assaggiato la mia ascia» fu invece il più semplice e diretto commento di Taklinn. Gli elfi osservarono per alcuni istanti i raminghi.

«Un momento!» esclamò uno dei due guardaboschi. «Voi siete i cavalieri che hanno abbattuto Kallionastiryne!».

«Grazie a questa» disse il nano baciando la propria ascia. Il guardaboschi proseguì il discorso.

«Permetteteci di scortarvi al nostro accampamento, per consentirvi di parlare con il nostro comandante».

«Al massimo siamo noi a dover scortare voi» sottolineò Taklinn.

Rigel aveva intuîto dove i due elfi volessero arrivare, e subito dette la sua risposta.

«La recente estirpazione del draco né implica l'intervento nostro nelle vostre facciende di stato con l'orci. Vicemmo Kallionastiryne non volti a personale nostra tronfiezza e alterigia, ma causa legittimata difesa dal volgar assalitore quale era sì detto draco».

Rigel aggiunse che la loro attuale missione era più importante che comuni ostilità di confine, e non aveva intenzione di rimanere altri giorni nel bosco per fare da ambasciatore

degli elfi presso un capo tribù orchesco.

«Esiste sempre l'opzione dello sterminio» disse Gybir, quasi in una riflessione ad alta voce, incontrando il favore degli elfi, Sid e Taklinn, ma suscitando l'inevitabile rimprovero di Rigel: gli orchi erano sì creature dalle usanze deplorevoli, ma non certo tanto malvagi da meritare di essere massacrati indiscriminatamente, poiché essi, in fondo, seguivano la loro natura.

«Anche il Padre dell'Obbedienza segue la propria natura, essendo un demone – rispose Gybir – eppure voi rischiaste di proposito la vita pur di affrontarlo».

«Orci e daimoni non vengono a trovarsi sopra lo stesso medesimo bilanciere di libbra, e ciò nondimeno i pericoli derivanti da una centuria d'orci sono nulli dinnanzi all'operato di Sua Serenità Senza Pari. Perciò il compito nostro conduce noi a procedere privi di procrastinazioni alcune».

I due elfi dovettero chinare il capo di fronte all'autorità di chi aveva sconfitto Kallionastiryne, e accettare la loro decisione; i raminghi si stavano apprestando a ripartire, quando Thernja si impuntò e saltò nuovamente a terra, dirigendosi a piedi verso l'accampamento elfico.

«Se non volete fare niente per questi elfi, lo farò da sola. Ammazzerò quegli orchi uno per uno, prima che questi soldati di Sunndi facciano la fine di Daerech».

Rigel si concesse un sospiro rassegnato, ma non era del tutto scontento di separarsi dalla cacciatrice.

«Thernja!» chiamò Alamir, voltando il cavallo e seguendo la sorella.

«Non posso venire con voi, Alamir. Se non li fermiamo ora, questi orchi potrebbero sterminare gli elfi del bosco. Ricordi cosa ti ho detto della nostra gente? Almeno una volta, per Ehlonna, sii te stesso, fratello! Non farti influenzare da quel paggetto del nord».

«Se tu resti – rispose deciso il druido, dopo alcuni secondi – io sarò con te». Alamir tese il braccio alla sua sorella gemella e la issò in sella, poi entrambi scomparvero al galoppo tra gli alberi del bosco, senza nemmeno salutare; tuttavia il resto dei raminghi era abbastanza vicino da poter sentire le poche parole scambiate tra i due fratelli.

«Bene! Due elfi in meno!» esultò Taklinn, ma il suo buon umore non era condiviso dai compagni; Rigel e Gybir, in particolare, non erano sicuri delle possibili conseguenze di un tale gesto, ma ormai c'era poco che potessero fare contro lo spirito libero e ribelle dei due elfi, quindi spronarono i cavalli e ripresero la marcia: erano tutti consapevoli che un'ulteriore ritardo non sarebbe stato ammesso.

Ancora poco più di due giorni di viaggio separavano il gruppo dalla sua meta. Dalla sella del suo avelignese sauro di nome Ginnal, giacché Antares veniva convocato solo in combattimento, Rigel ebbe modo di ammirare le sconfinate pianure del neonato reame elfico; Sunndi era stato infatti fondato appena tre anni prima, nel 589° Anno Comune. Osservando le praterie disabitate e selvagge, tagliate solamente dall'ampia strada sterrata, il paladino di Guardiaspina rifletté sulla decisione presa nel Bosco Rieu: poteva l'elfa aver predetto la verità? L'intenzionale negligenza di Rigel avrebbe potuto portare la morte a tutti gli elfi del bosco? Probabilmente – anzi, sicuramente – Thernja aveva esagerato: ella non faceva un uso moderato delle proprie parole. *Quantomeno*, pensò l'umano, *è loquace assai di rado*.

D'altro canto Rigel aveva dalla sua parte una solida argomentazione: aveva rinunciato a

difendere un accampamento di elfi per tentare di proteggere gran parte delle Flanaess, se non addirittura il mondo intero, dato che lo stesso Heironeous era interessato alla riuscita della loro missione. Ma a quale prezzo questa missione doveva avere la precedenza? Per porre al primo posto la lotta contro i demoni e la Fratellanza Scarlatta, la stessa compagni che aveva giurato di portare a termine il compito era stata separata. Rigel sperò in cuor suo che Alamir tornasse presto dalla sua folle impresa.

Mentre si rodeva internamente per le contrastanti opinioni che albergavano in lui, Rigel fu fermato con i suoi compagni da una strana apparizione. Sebbene in un primo momento potesse essere scambiata per uno spettro, la figura traslucida che si stagliava di fronte a loro non fu riconosciuta da Gybir come un non morto. In pochi attimi, la sagoma eterea acquisì una sembianza familiare a tutti, meno che a Danel e a Soveliss: Arvenalia aveva ricevuto il messaggio scritto da Rigel consegnatole da una creatura di Alamir, e tramite un incantesimo di trasmutazione stava inviando loro la sua risposta.

Per prima cosa la maga si complimentò per i successi ottenuti dal gruppo, biasimando però la poca prudenza dimostrata nei confronti del finto sacerdote di San Cuthbert. In ogni caso, ella condivideva la decisione di recarsi il prima possibile a Lendore; vi era comunque poco che le forze di Onnwal potessero fare per dare aiuto ai cavalieri, tranne pregare per il successo della loro missione, in quanto non vi era un nemico discreto contro cui combattere, se non forse la stessa Fratellanza Scarlatta. Era però evidente che una simile impresa sarebbe stata bel al di fuori della portata dell'esercito dello Szek.

«C'è un'ultima cosa di cui dovete essere messi al corrente» disse il simulacro di Arvenalia. «Kuranyie è fuggita: un gruppo di cavalieri stava andando a prelevarla a Zenitroch quando è giunta a Sua Nobile Autorità la notizia dell'evasione. Ammetto che Onnwal non disponeva di mezzi necessari all'incarcerazione di un simile individuo, poiché sarebbe sicuramente morta piuttosto che farsi isolare, ma non dovete temere per lei: l'avevate ridotta a uno stato pietoso, e sarà andata nelle giungle del sud a leccarsi le ferite; non tornerà a Onnwal molto presto, e se quello che dite è vero, sarà sicuramente impegnata a mettere in atto questo piano diabolico. Che Fharlanghn vi mostri la giusta via da seguire», concluse la visione prima di congedarsi.

Da soli, come sempre… C'era da aspettarselo, comunque. L'opinione dei raminghi fu quasi la stessa per tutti.

«Quella procreatrice di immondi» disse Gybir a sé stesso. «La prossima volta non la consegnerò alla giustizia. Fuggire equivale ad ammettere le proprie colpe agli occhi di Cuthbert, quindi non ci sarà processo per lei quando la rincontrerò». Il mezzelfo era visibilmente nervoso, a causa della notizia della fuga di Kuranyie, ma Emerwen suggerì ai compagni di non cercare di calmarlo: la rabbia sarebbe sbollita da sé, e sfogarsi una volta ogni tanto non avrebbe fatto male allo stregone.

Fumo e sangue macchiavano il volto dei due fratelli. Le lame perdevano il filo sempre più a ogni colpo che assestavano, ma nessuno dei due si sarebbe arrestato per affilare l'arma; nemmeno per prendere fiato Alamir o Thernja avrebbero cessato il loro massacro.

Avevano chiamato a raccolta gli elfi di Sunndi appostati nella foresta, e con loro avevano assaltato all'alba l'accampamento degli orchi. Erano venti elfi contro più di cento orchi, e molti

altri nemici sarebbero arrivati nei giorni successivi da ogni parte del Bosco Rieu. Le pattuglie di Sunndi rimasero sconvolte dalla ferocia con cui i due gemelli si lanciavano sugli orchi, alti anche due palmi più di loro ma comunque incapaci di opporsi all'odio che nutrivano i due carnefici. Thernja odiava la razza degli orchi, perché a lungo aveva visto il cimitero di macerie che sorgeva al posto di Daerech, e Alamir aveva fatto esplodere un rancore che per più di un secolo aveva tenuto represso nel suo cuore; senza essere certo della sua esistenza, Barandraug aveva sempre sentito la mancanza della sua metà mancante, e l'unione con quella metà ritrovata aveva suscitato nel druido un orgasmo di rabbia che l'aveva portato quasi alla follia. Tale era stata la trasformazione di Alamir, che persino il suo lupo, sul campo di battaglia, stentava a riconoscerlo.

Il fumo si alzava come una colonna solitaria dal centro del Bosco Rieu, bandiera nera di un lutto violento.

Probabilmente Arvenalia non possedeva molta affinità con gli auspici divini, oppure Learco intendeva mettere alla prova la forza di volontà e la pazienza dei suoi protetti: giunti a Hadtalf al termine di Libero, tredicesimo giorno di Buonseme, secondo mese di Alta Estate, i viaggiatori si imbatterono in una folta e confusionaria selva di umani ed elfi attorno ad una casa a due piani avvolta dalle fiamme. Scesi da cavallo, i raminghi si fecero largo tra la folla cercando di ottenere notizie più chiare su ciò che stava accadendo, e chiedendo soprattutto se ci fosse ancora qualcuno all'interno.

Nella folla caotica i cavalieri individuarono alcuni componenti della famiglia che abitava l'edificio: un elfo e due sue figlie, delle graziose mezzelfe in età da marito. Nella casa, spiegò il padre, erano ancora intrappolati sua moglie – umana, dedusse Rigel – e i due figli mezzelfi più piccoli: un maschio di undici anni e una femmina di sei.

La casa era una struttura a base rettangolare lunga due volte e mezzo la sua larghezza e alto quanto un drago d'argento adulto. Al suo interno si accedeva dal primo piano, tramite una scala esterna in muratura posta su uno dei lati più corti. Il piano superiore, coperto da un tetto di paglia e realizzato per buona parte in legno, era completamente infuocato, e ciò escluse a priori un tentativo di entrare dalla porta principale.

«Tuttavia tale è la via unica che consente accesso alla casa. Necessitiamo una differente maniera. Debbo pensare».

«Bada, paladino, pensa in fretta», rimproverò Taklinn.

Sid aveva sentito che le deboli urla terrorizzate della donna e dei due bambini provenivano dal pian terreno, dove le fiamme non erano voraci come quelle del primo piano, poiché fortunatamente i muri portanti erano in pietra; pertanto, senza troppe riflessioni, l'halfling ruppe una finestra con un sasso e vi si gettò dentro, arrivando in una stanza che doveva essere una camera.

Taklinn, non potendo accettare l'idea che un halfling egoista si stesse dimostrando più valoroso di un difensore nanico, porse il proprio urgorsh a Rigel e si slacciò il mantello verde scuro, poi salì le scale dell'ingresso e sfondò la porta con lo scudo: una grandiosa lingua di fuoco uscì alla disperata ricerca di aria, investendo completamente il nano. Fortunatamente, Taklinn indossava in ogni momento l'armatura delle Headland, il cui adamantio era tanto resistente da resistere anche al calore generato dall'incendio.

Temendo per l'eccessiva audacia dei compagni, Gybir ordinò a Emerwen Panwyr di entrare nella casa e di cercare i tre occupanti; il fantasma li trovò immediatamente, radunati al pian terreno come previsto da Sid, in una sala ai piedi della scalinata interna che conduceva al primo piano, sul lato opposto all'ingresso esterno. Quando Emerwen li trovò, la donna e i due figli erano ormai privi di sensi a causa del fumo, ma non erano morti; non ancora. Prima che potesse accadere il peggio, Rigel fece ricorso ai propri poteri di chierico e servo di Heironeous per generare una quantità d'acqua che pareva essere di cinque galloni, che poi gettò sulle fiamme della finestra più vicina alle vittime spegnendo parte del fuoco. Quando la via fu aperta, Rigel si voltò e chiamò alla sua attenzione i presenti, invitandoli a cercare nel modo più ordinato ed efficiente possibile qualunque tipo di contenitore utile, in modo tale da formare una catena di persone che potesse far affluire costantemente acqua dal pozzo. La folla prese a muoversi in modo un po' confusionario per tentare di spegnere il fuoco, e anche Danel e Soveliss si misero alla ricerca di secchi e vasi. Gybir intanto non aveva perso tempo: ordinò a due scheletri camuffati di aiutare Danel, mentre il negromante, seguito dagli altri due scheletri, si avvolse nel pesante mantello di lana nera e attraversò la finestra liberata dal chierico. Guidato da Emerwen, lo stregone avanzò di pochi metri verso il centro della stanza finché non li vide: i due bambini stretti al petto della madre, sospesi tra il mondo di Pelor e quello di Wee Jas.

Nonostante la soffocante temperatura, un brivido gelido percorse le deboli membra del negromante: il Saggio tentò di reagire per portare in salvo i mezzelfi e la loro genitrice umana, ma il brivido lo aveva bloccato; la mandibola tremava, facendogli digrignare grottescamente i denti, le braccia cadevano ai suoi fianchi come pesi morti, mentre i muscoli erano dolorosamente contratti, a tal punto da paralizzare il corpo dello stregone. Gli occhi di Gybir erano fissi sul piccolo gruppo di viventi; le palpebre non si muovevano, le iridi si seccavano per il calore, indifferente alla debole difesa delle lacrime. Sarebbe morto lì, e con lui i tre familiari, se Sid non l'avesse raggiunto poco dopo; l'halfling lo strattonò per un braccio e Gybir, come destatosi da un incubo, scattò con la lama del suo prezioso pugnale puntata alla gola del ladro. Subito si riebbe, stringendo il morso mentre veniva rimproverato sbrigativamente da Sid; rinfoderò il pugnale e prese in braccio il mezzelfo, portando il bambino fuori dall'inferno attraverso la finestra aperta. Dietro Gybir venne Sid, che portava la bambina più piccola, e dopo Sid i due scheletri con la madre, seguiti infine da Emerwen. Subito Rigel si occupò dei due bambini e della madre, allontanandoli dall'incendio e facendo in modo che la gente si tenesse a distanza poiché, seppur premurosa, rischiava di rubare ai feriti la preziosa aria fresca di cui necessitavano.

Intanto Taklinn aveva fatto valere la sua tenacia, attraversando tutto il piano superiore della casa, confrontandosi direttamente con le fiamme e mettendo a dura prova la tempra dell'adamantio. Quando giunse all'estremità opposta del piano il pavimento cedette sotto i quasi duecento chili di nano e armatura, così il difensore nanico e uccisore di draghi volò per più di due metri, cadendo nel punto esatto nel quale, fino a poco prima, si trovavano madre e bambini. Con le caviglie doloranti, il nano si rialzò e scorse la finestra libera dalle fiamme.

«Non c'era nessuno in casa» mormorò mentre usciva dalla via aperta di Rigel.

Nessuno prestò attenzione a ciò che diceva il nano: tutti erano impegnati a gettare acqua sulle fiamme. Tuttavia, nonostante la sovrintendenza del paladino e la buona volontà dei soccorritori, il piano superiore della casa infine crollò, portando con sé parte dei sottostanti

muri di pietra.

La perdita della casa non preoccupò molto Miras, l'elfo, che in cambio aveva ottenuto il più grande dei risarcimenti: la salvezza della sua famiglia. Nessuno era morto in quell'incendio, e la moglie e i due figli più piccoli sarebbero tornati in piena salute nell'arco di pochi giorni.

Il padre, piangendo, abbracciò Gybir e Sid, e chiese se ci fosse qualcosa che egli potesse fare per sdebitarsi. Rigel naturalmente ribatté che soccorrere i bisognosi era per loro un dovere disinteressato, e non si poteva dare prezzo alle vite della gente. Miras volle però sdebitarsi ad ogni costo, e pregò i raminghi di aspettarlo lì, vicino a ciò che rimaneva della sua casa.

«Ma perché – sbuffò Taklinn mentre Miras si allontanava – gli elfi la tirano sempre per le lunghe? Neanche avessero della birra…».

Pochi minuti dopo l'elfo fece ritorno con una borsa a prima vista ben fatta, anche se molto usata e di aspetto assolutamente comune. In realtà Miras commerciava oggetti magici, e in particolare quello che stava offrendo ai cavalieri era spesso definito come uno *zainetto pratico di Heward*, dal nome del mago che lo aveva inventato: era fatto di pelle conciata con cura, e le chiusure e le fibbie erano rinforzate in ottone; aveva poi due tasche laterali che avrebbero potuto contenere ognuna circa un litro di materiale, ma in realtà ognuna di quelle tasche era a tutti gli effetti una *borsa conservante*, e poteva contenere più di cinquanta litri di carico. L'ampia sezione centrale dello zaino aveva invece la capacità di contenere più di duecento litri o quasi mezzo quintale di peso; ciò nonostante, anche quando era riempito in questo modo lo zaino continuava a pesare solo cinque libbre. Inoltre la zaino aveva un altro grande potere: quando chi lo portava avesse cercato al suo interno un oggetto specifico, lo avrebbe trovato sempre in cima alla pila. Si trattava di un oggetto di straordinario valore, ed era probabilmente l'articolo più pregiato dell'inventario di Miras.

Il gruppo accettò per cortesia, anche se Rigel avrebbe volentieri fatto a meno di privare la famiglia di una tale risorsa economica; infatti, mentre riprendevano la via per il palazzo reale, i cavalieri discussero anche sulla possibilità di ricostruire l'intera casa, o comunque di fornire un sostegno finanziario alla famiglia, com'era stato fatto quasi due settimane prima fuori dalle mura di Malepozze. Rigel mise però in chiaro che in quella particolare situazione, alle sorgenti del Grigioflusso, l'incendio era stato causato dai raminghi stessi, seppure indirettamente; gli incendi capitavano, in particolare nella stagione estiva, e i cavalieri avevano compiuto il loro dovere – peraltro rischiando la vita – traendo in salvo le vittime.

Ad ogni modo, propose Sid, il giorno successivo, Stellare, avrebbero potuto acquistare qualcosa di utile dall'emporio di Miras.

«Riflettevo circa la criptica natura del Fato» disse Rigel ai suoi compagni di viaggio. «Se ci fossimo attardati pugnando gli orci, in tal giorno non saremmo pervenuti qui nella salvezza dei pargoli e della dama».

«Avete ragione, ser – rispose Gybir – ma avete detto voi stesso che gli incendi capitano. È vero, se non fossimo arrivati oggi a Hadtalf non avremmo potuto trarre in salvo le vittime, ma avremmo anche potuto percorrere una via diversa della città, oppure se fossimo rimasti nella foresta con i due gemelli, chissà per quale concatenazione di eventi l'incendio non sarebbe scoppiato, o ne sarebbero scoppiati due. Siete nel giusto quando dite che la natura della

sorte è oscura, ma ritengo che ragionarci sopra non sia producente. Forse è proprio *destino* che non si conosca mai quella natura».

Nei giorni successivi lo spirito di solidarietà e cooperazione – la vera forza di Sunndi – avrebbe fatto sì che gli abitanti di Hadtalf si impegnassero a ricostruire la casa di Miras, consapevoli che quello avrebbe fatto lo stesso per loro.

Di ciò che era accaduto a Gybir, Sid non ne fece mai parola con nessuno.

XXX – i sospetti

Entrando a palazzo, Gybir aveva utilizzato dei comuni trucchi di magia per ripulire sé e i proprio compagni dalla fuliggine e rimettersi in ordine le vesti; il gruppo aveva raggiunto la corte reale di Hadtalf all'imbrunire, e sperò di poter ricevere ugualmente udienza dal sovrano.

Sua Brillante Maestà, Re Elfico Hazendel I, il Difensore di Sunndi, Protettore del Sud, fu lieto di accogliere i Cavalieri Onorari del Libero Stato di Onnwal nel proprio palazzo, tuttavia le udienze per quel giorno erano concluse, così Sua Brillante Maestà invitò a cena i raminghi, i quali accettarono senza esitazione. Il pasto non fu certo abbondante e raffinato come quello offerto dal Grande Sindaco di Irongate, ma comunque degno della mensa di un giovane re. Taklinn non fu comunque molto rallegrato dalla sola disponibilità di acqua e vino, tuttavia il capitano delle guardie gli indicò più tardi una buona taverna dove servivano birra.

Dal suo modo di parlare, Hazendel dava l'impressione di essere un sovrano che avrebbe fatto volentieri a meno delle leggi, vivendo in una società governata solo dai dettami del buonsenso e dell'idea di armonia, com'era tipico degli elfi; egli era tuttavia consapevole di dover mantenere nel reame un certo tenore di legalità imposta, specialmente per il fatto che gli elfi, nonostante tutto, costituivano appena un decimo della popolazione di Sunndi, e soprattutto a causa della grande estensione del reame, che in assenza di leggi si sarebbe velocemente disgregato.

Al capo opposto del lungo tavolo da pranzo, di fronte al re, era seduta una bellissima elfa dai capelli castani, la regina, ed elfi erano anche gli altri componenti della corte, fatta eccezione per due mezzelfi e due umani.

Durante la cena, Rigel ebbe modo di porgere al Protettore del Sud gli omaggi di Sua Nobile Autorità, Jian Destron, augurando una reciproca amicizia tra i due giovani reami; i cavalieri di Onnwal raccontarono poi della loro impresa contro Kallionastiryne e della conseguente vicenda legata agli orchi; filtrata attraverso le misurate e attente parole di Gybir e Rigel, fu esposta al re l'iniziativa "di aiuto" intrapresa dai gemelli Holimion, che a cose fatte avrebbero probabilmente raggiunto la capitale per riunirsi ai compagni. Probabilmente.

Come era accaduto ad Irongate, dopo la cena il sovrano condusse gli ospiti nei propri quartieri per un'udienza privata, ma l'elemento che fece rassomigliare maggiormente i due incontri fu ciò che Hazendel mostrò ai cavalieri: estraendolo da una cassetta in radica, il Re Elfico prese un anello d'oro massiccio, senza intagli, sigilli, né decorazioni di alcun genere. Soveliss e Danel non capirono perché i quattro feudatari di Onnwal avessero un tale stupore stam-

pato in viso, ma Rigel, Gybir, Taklinn e Sid lo sapevano benissimo: quello era uno degli anelli di cui il sindaco Cobb Drag aveva parlato, parte di quel lungo elenco di cui la compagnia possedeva già tre esemplari. Ne erano sicuri: quell'aura magica misteriosa e imperscrutabile riscontrata da Gybir era la stessa presentata dall'anello di ossidiana e da quello di vetro blu. Tuttavia questo anello era anche più importante, poiché era legato ai draghi d'oro.

«Abbiamo percepito, e anche intuito – spiegò il re – che potreste essere interessati a questo tipo di oggetto. Per noi ha scarso valore, e riteniamo che voi potreste farne buon uso».

Rigel il Brancaleone ringraziò cortesemente la generosità del Difensore di Sunndi, e il re capì subito di non essersi espresso nel modo più appropriato: egli aveva sentito parlare delle straordinarie capacità dei cavalieri, dall'insediare il legittimo sovrano a Onnwal fino alla più umile ma non meno importante impresa, da poco riferitagli, compiuta proprio lì a Hadtalf.

«Naturalmente – spiegò Hazendel – possiamo comprendere come non siate qui in visita di piacere, e che la vostra missione, qualunque essa sia, vada al di sopra delle questioni politiche del nostro ristretto regno. Dobbiamo sì riconoscere che i nostri soldati, alla frontiera, vi hanno promesso un premio per aver abbattuto Kallionastiryne, e questo anello d'oro vi spetta di diritto, se lo desiderate. Saremmo però lieti se poteste dedicare parte del vostro tempo e della vostra perizia nel rendere un ultimo servigio a Sunndi».

Gybir fece un cenno al re, invitandolo a proseguire.

La stabilità del regno, spiegò Hazendel, era minata principalmente da due elementi: i villaggi a sud, ai margini dell'Ampia Palude, erano sempre più sovente attaccati dai vampiri, e c'era poco che si potesse fare per ridurre la frequenza e la ferocia degli attacchi. D'altro canto la stessa corte reale era minacciata da un nemico che proveniva dall'interno: Sua Brillante Maestà temeva, infatti, che nel palazzo fossero presenti alcuni agenti della Fratellanza Scarlatta, la quale avrebbe trovato in Sunndi un ottimo punto di partenza per rincominciare la sua espansione nelle Flanaess meridionali.

«Con tutto il dovuto rispetto, Maestà – intervenne Soveliss – per quale ragione avete bisogno del nostro aiuto per scovare i vostri nemici? Perché è questo ciò che volete chiederci, altrimenti avreste accennato solo ai vampiri».

Soveliss sapeva che il Re Elfico Hazendel I era un potente mago divinatore, e la domanda mise un po' in imbarazzo il sovrano.

«Purtroppo, la prova che qualcuno stia tramando contro di noi è tangibile, in quanto da tempo ormai nell'area del palazzo esiste un campo di magia che impedisce l'uso di incantesimi di scrutamento, pertanto le nostre conoscenze arcane risultano inservibili. E non possiamo certo aggirarci per il palazzo a interrogare i nostri cortigiani, sia perché i congiurati ci mentirebbero, sia perché non sarebbe appropriato per un re investigare per conto proprio».

Sid e Rigel annuirono comprensivi.

«Allo stesso modo non possiamo incaricare qualcuno della corte di cercare gli agenti, poiché, purtroppo, sono tutti sospettabili».

L'idea di cavalcare a Sud verso l'Ampia Palude a caccia di vampiri fu non poco appetitosa per i cavalieri, in particolar modo per Taklinn, che con i vampiri aveva un grosso conto in sospeso, e per Gybir, che sogghignava compiaciuto al pensiero di investigare l'origine di una

peste vampirica. Il paladino di Guardiaspina fu però inflessibile: dopo l'incontro con il solar, Rigel era divenuto molto più determinato nella propria missione, e soltanto lo spostamento per raggiungere le paludi avrebbe richiesto più di una settimana. I raminghi avrebbero risolto dunque la questione di corte il prima possibile, e avrebbe poi proseguito per la loro destinazione. Un giorno, forse, sarebbero anche tornati per liberare le paludi.

Hazendel e i raminghi si attardarono fino a notte fonda nelle stanze reali, e Sua Brillante Maestà espose ai cavalieri l'organizzazione della corte di Hadtalf. La famiglia reale era composta dal sovrano, Hazendel I, e da sua moglie, la Regina Elfica Arden, che aveva dato al marito quattro giovani principi. Il re aveva una sorella più giovane, la principessa Silenna, sposata con un mezzelfo di nome Dydd, che era stato nominato capo dell'esercito regolare, ma i due non avevano ancora avuto figli. Anche la regina aveva un fratello, Taulured, a sua volta sposato con Cerene, madre di tre figli. Fatta eccezione per Dydd, tutta la famiglia reale era di pura razza elfica, «l'onore di Sunndi», disse Hazendel. Rigel, senza farne parola con Sua Brillante Maestà, iniziò ad appuntarsi mentalmente le personalità sospettabili, cioè Dydd e Taulured, i due cognati del re che gli sarebbero facilmente succeduti in caso di una sua morte prematura; Rigel avrebbe poi condiviso i propri sospetti al resto del gruppo.

Oltre alla dinastia reggente, il palazzo ospitava alcuni funzionari politici: due consiglieri di pari importanza, un monaco mezzelfo di nome Oreth e un paladino elfico devoto a Heironeous, Ethren. Immediatamente, sentendo parlare di monaci, nella mente del paladino di Guardiaspina suonò un corno d'allarme: anche Kuranyie era una monaca, come monaci erano i suoi servitori nel tempio di Fharlanghn, e molto probabilmente lo era anche uno dei combattenti al seguito di Charir Vith. Un po' pregiudizievolmente, Rigel il Brancaleone associava l'essere monaco all'appartenere alla Fratellanza Scarlatta, sebbene per definizione coloro che praticavano le arti marziali dell'Alba fossero senza partito.

Vi era poi un mago, Corbesont, sempre elfo, che svolgeva la funzione di precettore dei quattro principi. Anche in questo caso Rigel fece di Corbesont un sospettato, in quanto potenzialmente responsabile dell'anomalia magica antidivinatoria che appestava le sale del palazzo. Il Protettore del Sud terminò il suo discorso facendo i nomi di Charivar, elfo, sacerdote di Corellon Larethian (il dio degli elfi), e custode delle leggi e delle tradizioni del regno, e di Lyman, l'umano che era a capo delle guardie di palazzo.

In quei giorni Hadtalf ospitava inoltre due degli otto feudatari che governavano i territori di Sunndi: Dolratu Adarion, un giovane elfo di centocinquant'anni, e Norgalis, un umano che governava il feudo nordorientale di Sunndi.

Rigel e Gybir divennero molto pensierosi: praticamente tutti coloro che risiedevano a corte erano sospettabili, fatta forse eccezione per il paladino e il chierico. Inoltre l'alone di interdizione costituiva un grande ostacolo, specialmente per il fatto che l'indagine faccia-a-faccia avrebbe richiesto molto tempo.

«Sire!» proruppe improvvisamente Rigel. «Date ordinanza d'una cerca venatoria nell'immediato giorno di domani, entro la ora prima seguente al meriggio. La corte omnia riceverà invito».

«Dovremmo organizzare una caccia per domani pomeriggio?» chiese Hazendel I. «E per quale motivo?».

«Brillante Maestà, concorderete meco che la sì detta interdizione divinatoria è limitata alla dimora vostra; esternamente e lontanamente dal palazzo sarà a noi data la possibilità di studiare arcanamente i nostri sospetti, e tanto maggiormente porremmo attenzione su coloro che non lasceranno la dimora».

Il re annuì. «Ma perché di pomeriggio?» obiettò poi il sovrano.

«In vero – spiegò Rigel – è assai concepibile che colui il quale possa occultare sé e altri possa altresì occultare sé e altri fuori che di codesto loco. Nostro obbligo sarà perciò non solo fare uso di arcani e fervidi incantamenti tali da rivelare la natura dell'animi, ma anche conferire con coloro in maggiore modo sospettabili, isolandoli dal maggiore aggruppamento. Imperciocché non poteremo isolare tutti, dovremo conoscere su quali di essi attendere, avendoli conosciuti nel tempo mattutino».

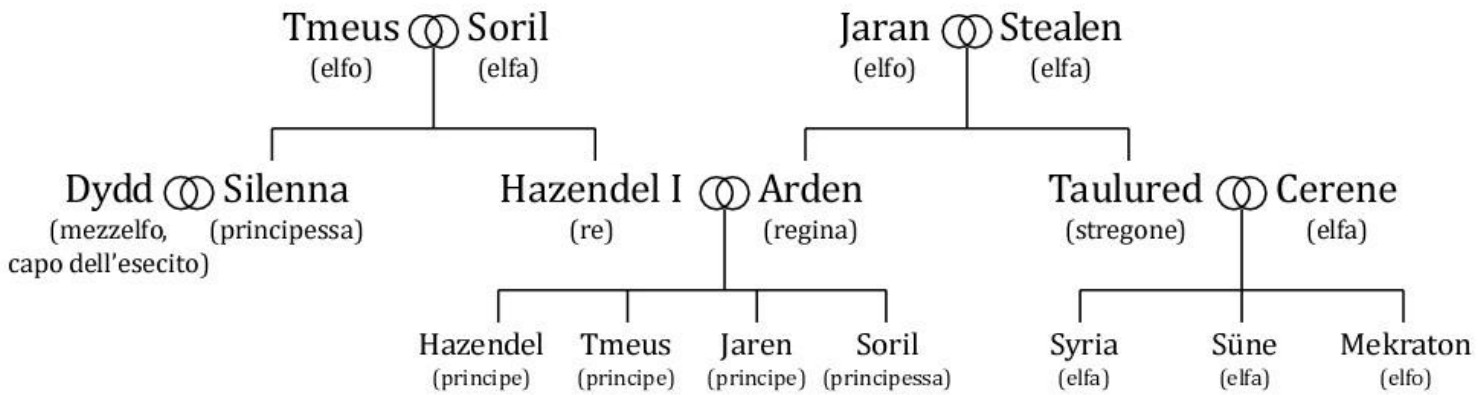
Il sovrano di Sunndi trovò ragionevoli le opinioni di Rigel, ma osservò che sarebbe risultato sospetto, se non almeno curioso, che Sua Brillante Maestà organizzasse una battuta di caccia il giorno stesso, addirittura della durata di appena metà giornata. Gybir fece però notare che, se a corte erano davvero presenti degli uomini della Fratellanza Scarlatta, questi si sarebbero comunque insospettiti per l'attività dei raminghi a corte; in ogni caso, proseguì il magro negromante dai capelli di vivido rame lucente, Hazendel era il re, ed era perfettamente legittimato a organizzare all'ultimo momento una battuta di caccia in Alta Estate, per di più nel giorno Libero.

A Hazendel non piaceva il modo di parlare di Gybir, in un primo momento perché il cavaliere era un mezzelfo, ma soprattutto perché – sebbene privo dei suoi poteri – il sovrano aveva intuito che si trattasse di un negromante. Tuttavia le parole di Gybir avevano risvegliato nel re quell'indole selvaggia che a fatica reprimeva, pertanto non fu granché necessario l'intercedere di Rigel affinché Sua Brillante Maestà accettasse di mettere in atto il piano.

Durante la notte, Rigel effettuò alcuni tentativi assieme a Soveliss, e infine riuscì a individuare il tipo di incantesimo utilizzato, esteso e reso permanente affinché formasse un costante mantello di abiurazione che coprisse tutto il palazzo.

Il corridoio non aveva inizio, né fine.
Un alone nero ne occultava gli estremi.
Stava in riga, di fronte alla parete, dando le spalle all'altra. Una lunga linea di figure, alla sua sinistra, e altre a destra. Non sapeva chi fossero, non sapeva quante fossero.
Ombre caotiche scorrevano davanti alla riga, osservando le lamentose figure che egli aveva di fianco. Sapeva che l'undicesimo sarebbe stato giustiziato.
Non distingueva le ombre, mischiate con il buio della grotta, ma riconosceva la lama, tenuta all'altezza del ventre: l'undicesimo sarebbe stato giustiziato.
Le ombre iniziarono a contare.
Uno. Due.. Tre... Quattro.... Cinque….. Sei…… Sette……. Otto..... Nove……. Dieci……..

Famiglia reale di Sunndi e corte di Hadtalf



altri membri della corte:

consiglieri

Oreth
(mezzelfo, monaco)

Ethren
(elfo, paladino)

precettore

Corbesont
(elfo, mago)

sacerdote

Charivar
(elfo)

capo delle guardie

Lyman
(umano)

feudatari (ospiti)

Dolratu Adarion
(elfo)

Norgalis
(umano)

La mattina seguente i quattro cavalieri, più Danel e Soveliss, si alzarono all'alba per avere il massimo tempo a loro disposizione: Rigel voleva sbrigare in fretta la faccenda, per ripartire immediatamente verso est, ma non voleva nemmeno lasciarsi alle spalle una cellula della Fratellanza Scarlatta che conosceva i loro piani. Si sarebbero divisi, per guadagnare ulteriore tempo e per non apparire ridicoli, trovandosi in sei bisticciosi raminghi intenti a interrogare una sola persona alla volta! Gybir e Rigel si sarebbero occupati del chierico, Charivar, e dei due cognati del re, Dydd, marito della principessa, e Taulured, fratello della regina. Sid e Taklinn avrebbero invece fatto visita al consigliere Oreth, interrogato i due feudatari e chiacchierato un po' con Lyman, il capo delle guardie. Soveliss avrebbe poi posto alcune domande alle donne di corte, e Danel avrebbe infine avvicinato Corbesont, l'insegnante dei giovani figli del re, fingendo di lamentarsi del proprio maestro, di voler trovare una strada che non fosse quella oscura e blasfema della Morte. L'idea era stata di Rigel, e Gybir, sebbene la considerasse un valido stratagemma, non poté evitare di commentarlo mostrando alcune rughe sulla fronte.

Dydd si era recato di buon'ora nella sala d'armi del palazzo per prepararsi alla caccia. Quando Gybir e Rigel lo raggiunsero, il marito della principessa si stava allenando nella scherma con Lyman, il capo delle guardie. Quando i due conclusero un incontro, Rigel prese la parola, rivolgendosi a Dydd.

«Messere, misurereste la fortezza del braccio vostro nel confronto all'arme bianca? Indicate voi stesso arma e loco a voi preferiti».

Il mezzelfo accettò la sfida, e scelse un duello con lo stocco, lì nella sala d'armi.

Con Lyman come arbitro, i due combattenti iniziarono il confronto. Sebbene non possedesse la stessa esperienza di Rigel, Dydd si rivelò comunque molto abile, tenendo testa senza problemi agli affondi del paladino; l'aristocratico di Sunndi colpiva con potenti stoccate, ma non fu in grado di sopportare molto bene i colpi restituitigli da Rigel, anche per il fatto che il cavaliere era molto più alto del cortigiano, quasi un piede in più. Alla fine il mezzelfo si tuffò contro il petto di Rigel, ma questi parò deciso verso sinistra, rendendo scoperto il torace di Dydd su cui affondò la punta smussata dell'arma. Lyman pose quindi fine all'incontro, dichiarando Rigel vincitore, ma congratulandosi con entrambi i contendenti; questi si strinsero la mano a loro volta, e dopo aver riposto le armi si avvicinarono a Gybir, mentre Rigel apriva lo conversazione con un argomento di politica. Facendo ricorso alle loro capacità oratorie, i due cavalieri spostarono poi il discorso sulle questioni di una possibile successione.

«Cuthbert non voglia – chiese il negromante – ma se la vita di Sua Brillante Maestà su questo piano giungesse prematuramente al termine, presumo che voi, in quanto consorte della principessa, sareste incoronato re, o quanto mento reggente, in attesa della maggiore età del giovane principe Hazendel».

Dydd corrugò per un istante le sopracciglia.

«Io… non credo. È possibile, certo, ma in completa sincerità raramente questi pensieri mi balenano in testa. Tuttavia non conosco molto bene le leggi in merito alla successione, sempre che ce ne siano. Presumo che dovrei chiedere a Charivar, il sacerdote di corte». Rigel si scambiò una fugace occhiata d'intesa con Gybir: molto probabilmente Dydd era un sempliciotto che si accontentava di essere sposato con la sorella del re.

«Non sarà necessario – rispose Rigel – piuttosto; intendete avere parte nella cacciagio-

ne, al più tardi?». Il nobile annuì entusiasta, poiché – disse – era sempre un piacere tenersi occupati almeno in parte della giornata.

Sid e Taklinn si erano intanto occupati dei due feudatari. Per primo avevano interrogato Norgalis, un umano che molti elfi avrebbero considerato un po' troppo giovane per governare. Il nano tentò di imitare Rigel nel sostenere una conversazione, ma del paladino aveva assorbito solo le qualità peggiori, presentandosi al feudatario con un eccesso di pomposità e superbia.

«Il clan Holderek delle Yatil?» chiese Norgalis. «Temo di non averne mai sentito parlare».

Taklinn tentò di ripiegare su argomenti a lui più vicini, ma sui quali avrebbe fatto meglio a informarsi preventivamente.

«Mi dicono che siete bravo nell'uso delle armi, è così?», domandò il nano.

«Direi di sì… Ho una certa abilità, ma non nel tipo di armi che possedete voi nani. Io preferisco uno stile più preciso, raffinato…».

«Purtroppo molti hanno uno stereotipo di noi nani brutali e goffi – recitò uno degli umanoidi più robusti e muscolosi di tutto il Piano Materiale – tuttavia non siamo necessariamente così. Voi, ad esempio, che gusti avete?».

«In fatto di combattimento? Sono un acrobata, mi piacciono i movimenti felpati e un modo di combattere più mirato e aggraziato».

«Infatti anch'io preferisco tecniche più pensate, e per questo sono stato nominato cavaliere di Onnwal, difensore nanico…».

Mentre Taklinn parlava, Sid aveva aggirato l'aristocratico, e senza farsi vedere né sentire, gli aveva perquisito le tasche, ma non era riuscito a trovare nessuna arma o altro oggetto compromettente, oltre a poche monete. Non sarebbe stato necessario un oracolo per scoprire dove finì quel denaro.

«In ogni caso – continuò Taklinn, cercando con troppa fretta di arrivare al punto – io credo che il re sia un po' troppo serioso, e ci vedrei qualcuno di migliore al suo posto, cosa ne pensate?».

Norgalis spalancò gli occhi stupefatto.

«Non avrete intenzione di uccidere Sua Brillante Maestà?».

«No, esponevo solo un mio dubbio, alla ricerca di riscontro».

«Ciò che dite è molto scortese, parlando in questo modo alle spalle di Sua Brillante Maestà, soprattutto dalla vostra condizione di ospite, senza contare che il re non è affatto *serioso*».

«E chi lo è a corte?».

«Premesso che essere severi non sia un difetto per dei reggenti, una persona molto introversa e moderata è Oreth, ad esempio. È sempre molto chiuso, e quelle poche volte che parla è misurato ed essenziale; ma credo che sia perché, in quanto politico, non gradisca la presenza di noi feudatari qui a corte».

«Ah, dite che i regnanti non vi gradiscono?».

«In cuor mio non lo so, ma è probabile».

«E non credete che sarebbe il caso di cambiare le cose?».

Norgalis non ne poté più delle provocazioni del nano, e si infuriò.

«Ascoltate, se intendete servirvi dell'ospitalità del nostro splendente regno per tramare malefici, almeno fatelo senza importunare gli altri; dite ancora una parola e vi farò arrestare da Lyman! Che il giudizio di Cuthbert cada su di voi». Indignato, il feudatario se ne andò.

Almeno, pensò Taklinn, *non credo che voglia uccidere il re*.

I due compagni ripeterono il dialogo con Dolratu Adarion, il feudatario elfico, e questa volta il nano stette attento a non farsi passare per un attentatore. In ogni caso, non trovarono nulla di sospetto neanche nell'elfo.

Danel era rimasto alcune ore in compagnia di Corbesont, l'elfo che aveva il compito di istruire i quattro figli di Hazendel e Arden, e occasionalmente anche i tre figli di Taulured e Cerene. Quando si riunì al suo vero maestro, il giovane negromante raccontò della sua conversazione con il mago, che a quanto sembrava si era lasciato ingannare. Corbesont aveva tentato di rincuorare il ragazzo, poiché – aveva detto – l'Ordine della Salvezza Oscura, cui sapeva che Danel e Gybir appartenevano, era un'organizzazione ben strutturata, e gli insegnanti per i giovani stregoni venivano scelti con la massima accortezza. Inoltre, sosteneva il mago, gli dèi erano lontani dagli abitanti di Oerth, e non si poteva contare sulla loro protezione; sarebbe stato quindi sciocco abbandonare l'unica guida rimasta, quella del proprio insegnate.

Gybir era rimasto non poco perplesso dal racconto di Danel; tuttavia, se Corbesont era stato sincero, si sarebbe potuto scartare dai sospetti, poiché il solo essere un miscredente non lo rendeva dissimile da Alamir, che seppur fuori dai rigidi canoni di Rigel difficilmente avrebbe attentato contro il proprio sovrano. Nonostante ciò, il paladino di Guardiaspina era convinto che la Fratellanza Scarlatta si servisse sovente di incantatori per mantenere i contatti tra i suoi diversi nuclei, e il semplice mantenimento del campo antidivinatorio sul palazzo rendeva Corbesont molto sospetto. Gybir ringraziò Danel, e lo congedò fino a pranzo.

Come ci si poteva aspettare, il cappellano Charivar si trovava nel tempio di palazzo a pregare. Rigel trovò facilmente il modo di aprire una conversazione con il chierico, che però non sembrava molto propenso a parlare con i due investigatori.

«So perché siete qui» disse mentre si avvicinava. «Il nostro sovrano vi ha chiesto di trovare gli agenti della Fratellanza Scarlatta».

Rigel non poté negare, e tentò quindi di cambiare argomento.

«Notammo sin d'ieri difficoltà nel tentativo di individuare arcanamente i nostri distanti alleati. Potete voi fornirci riscontro di tale impedimento magico?».

«È da molto tempo che ho difficoltà nell'ascoltare le voci degli dèi quando mi trovo a palazzo, perciò mi devo sempre recare al tempio pubblico per poter divinare tramite gli occhi del Protettore. Finora non sono riuscito a trovare la causa di questo problema, ma non mi stupirei se fosse opera di qualche mezzosangue».

«Intendete Oreth?», chiese il paladino.

«Sì, lui o quell'apostata di Corbesont, fedele solo alla magia e ai libri».

«Per cagione quale dubitate d'ei?».

«Di Corbesont? Non credo che sia un buon insegnate; o meglio, questo è quello che mia

ha confidato la nostra regina. Inoltre non tollero la sua disponibilità verso Oreth, Lyman o Dydd».

«Perché non sono elfi?» lo provocò Gybir.

«Esatto. Più volte ho avuto da ridire con Sua Brillante Maestà e Corbesont proprio su questo. Nella corte di un regno elfico non dovrebbero esserci altri funzionari che non siano degli elfi. Non voglio essere offensivo nei vostri confronti, cavalieri, ma è così. E se proprio devo dire tutto quello che penso, anche i feudi dovrebbero essere controllati da soli elfi. Un trentenne possiede poco più delle conoscenze di un neonato: è incomprensibile come possa governare delle terre!».

I due cavalieri di Onnwal si allontanarono dal tempio piuttosto turbati. Charivar era razzista, e forse in contrasto con il re e i suoi metodi: ciò lo rendeva sospettabile, oltre al fatto che non sembrava aver collegato l'interdizione magica alla presenza di congiurati, possibile segnale di voler dissipare i sospetti. Tuttavia egli era anche un fedele sacerdote di Corellon Larethian, la più importante divinità elfica, che non accettava tra i suoi ministri dei chierici votati al male. Per precauzione, comunque, sarebbe stato meglio non perderlo di vista.

«Finalmente! Non riuscivo a trovare nessuno che potesse aiutarmi. Sa nulla della caccia di oggi?».

Oreth aveva impiegato molto tempo a raggiungere la porta e ad aprirla dopo che Taklinn vi aveva bussato contro, e quando vide il nano rimpianse dentro di sé di aver aperto.

«Che cosa volete sapere sulla caccia?».

«Ecco, dove si terrà e… Quando inizierà, e dove posso lasciare le mie cose mentre siamo via».

«È strano che per questa notte non vi sia stato assegnato un adeguato alloggio. In ogni caso io non sono l'addetto all'accomodamento degli ospiti. Rivolgetevi al capo della servitù».

«Ma… Non l'ho trovato. Non c'è nessuno in giro per il palazzo».

«In questo caso non correrete il rischio che vi sia sottratto qualcosa».

«Giusto. Mi potreste però indicare l'armeria? Vorrei prendere in prestito qualche arma più leggera».

«Vi ripeto che non è mio compito servire gli ospiti. Io sono un consigliere reale, non un paggio, e mi comporto nella maniera prevista dal mio ruolo». Oreth iniziava a irritarsi, anche se il suo addestramento gli consentiva di mantenere la calma in ogni situazione, a tal punto che non gli fu difficile accorgersi che Sid stava tentando di intrufolarsi nelle sue stanze. Con la mano sinistra, molto grande considerando la statura, Oreth afferrò la testa dell'halfling stringendola con le dita, costringendolo a retrocedere.

«Oh, vi chiedo scusa – si affannò Taklinn – quest'halfling fa parte del mio seguito. Vedrò di punirlo come si deve».

«Splendido» commentò Oreth. «Vi chiederei di poter acquistare il vostro servo, se non fosse che ieri sera si è presentato quale Cavaliere Onorario al pari vostro e dei vostri due compagni, con tanto di spilla e mantello. Ora andatevene: stavo meditando, e non ammetto interruzioni».

«Verrete alla caccia?» chiese Sid.

«Non credo» fu la secca risposta di Oreth. «Ora andate!».

«D'accordo – replicò Taklinn – ma potrebbe prima presentarci al mago?».

La risposta fu una pesante porta di legno chiusa alle spalle del suo proprietario, e un chiavistello che scorreva per bloccarla.

Sid e Taklinn si riunirono a Gybir e Rigel nell'armeria, dove l'umano e il mezzelfo stavano finendo una conversazione con Taulured, il fratello della regina Arden. Egli era un stregone che si vantava di possedere ancestrali poteri di origine draconica, e così la regina. Da quello che avevano capito Rigel e Gybir, anche Taulured sembrava condurre una vita da rampollo di corte alle spalle del cognato; volendo invece sondare la presenza di una discriminazione razziale tra i cortigiani, gli investigatori non avevano riscontrato alcun risentimento nello stregone per la presenza di umani e mezzelfi.

«In fondo – aveva ricordato Taulured – la maggior parte degli abitanti di Sunndi sono umani, e non sarebbe saggio farli sentire esclusi».

Taulured avrebbe partecipato alla caccia, ed era per quel motivo che si trovava nella sala d'armi: con l'aiuto di Lyman stava scegliendo una spada sufficientemente leggera e bilanciata per poterla brandire magicamente a distanza, rimanendo seduto a cavallo. Era una curiosa tecnica di combattimento che, disse Taulured, anche Sua Brillane Maestà adottava.

Quando lo stregone ebbe trovato l'arma giusta, i quattro raminghi restarono nella sala d'armi soli con Lyman, il capo delle guardie di palazzo. Prima di interrogarlo, i raminghi avevano avuto modo di confrontare le informazioni raccolte, senza però farsi sentire da nessun passante o da ascoltatori indiscreti.

Inizio a credere che non sia stata una buona idea lasciare questi due da soli, rifletté Gybir quando sentì il resoconto di Sid e Taklinn.

In ogni caso, furono tutti rallegrati di poter parlare con una persona disponibile, e quasi certamente fedele al re.

Taklinn esordì chiedendo consigli per le armi da utilizzare nella caccia, che sarebbe iniziata di lì a poche ore. Lyman, che svolgeva anche la mansione di maestro d'armi di palazzo in attesa che ne fosse nominato uno ufficiale, fu molto cortese nello spiegare a Taklinn come sfruttare al meglio la propria forza anche a distanza, ad esempio utilizzando un arco composito.

«Grazie» disse il nano. «Lei è anche troppo cortese per essere un soldato. Ho trovato invece Oreth un po' scontroso e riservato, e non mi ha fatto una buona impressione».

«Purtroppo Oreth ha un carattere difficile – spiegò Lyman – ma c'è poco che si possa fare: lui è così. Ciononostante egli è un buon consigliere, che ha sempre fatto le scelte giuste per il regno, e non ha mai dato al re motivo di sfiducia».

«È tuttavia veritiera la voce secondo cui ei ostenta gravi tendenze slaviste?».

Rigel era molto preoccupato per questa peculiarità del consigliere mezzelfo, in quanto solo i malvagi dominatori ammettevano la schiavitù come una pratica comune.

«Dovete comprendere che Oreth è molto legato alle tradizioni primitive della sua terra. Sunndi è stato fondato nemmeno tre anni fa dall'unione di nove piccoli reami che erano alla stregua di grandi tribù, in ognuno dei quali il capo è diventato feudatario di quello stesso ter-

ritorio, e Hazendel, anch'esso capo di una comunità, è stato scelto come più adatto a diventare re, anche perché è stato il più grande promotore dell'unificazione del regno».

Lyman fece ben capire al paladino e ai suoi compagni che la schiavitù era una realtà comune fino ad alcuni anni prima, lì nelle pianure di Sunndi, e non c'era da stupirsi che Oreth, proveniente da una famiglia nobile, la considerasse una pratica legittima.

Rigel non aveva ancora incontrato Ethren, il paladino elfo che con Oreth faceva da consigliere a Hazendel. Inoltre si chiedeva cosa avesse scoperto Soveliss, il cui compito era stato quello di interrogare le donne di corte: Arden, Silenna e Cerene.

Dopo pranzo, i due paladini avrebbero potuto cavalcare assieme; per l'esito della missione di Soveliss, invece, ci sarebbe stato forse da aspettare fino al rientro dalla caccia.

XXXI – la caccia

A nord di Hadtalf, attraverso le praterie intervallate qua e là da esigui boschi di latifoglie, ci si addentrava nella riserva di caccia reale, un'ampia distesa di campi verdeggianti dai dolci rilievi. Dando le spalle al sole, nelle giornate più limpide si potevano intravedere le massicce vette delle Glorioles, le fortezze naturali del reame nanico che le popolava. La selvaggina offerta dalla riserva del re consisteva principalmente in volatili, come fagiani e pavoni, e a tarda estate – come in quei giorni – era possibile imbattersi in qualche cinghiale o capriolo. Non era in effetti una riserva molto ricca, ma gli anni a disposizione per popolarla erano stati pochi, e in ogni caso gli elfi erano poco interessati alla caccia quale diletto, interpretando l'uscita più come una piacevole passeggiata in campagna.

Nemmeno i raminghi prestarono eccessiva attenzione alla selvaggina: i loro occhi erano puntati sui cacciatori. Innanzitutto notarono che Charivar, il chierico di corte, non era presente; subito Rigel si avvicinò a Sua Brillante Maestà per ottenere spiegazioni, e Hazendel disse che Charivar doveva occuparsi dei preparativi per la Festa del Raccolto, benché quel giorno fosse Libero. Più probabilmente – affermò il re – il sacerdote non gradiva la compagnia dei non elfi. contrariamente alle sue anticipazioni, invece, il monaco Oreth era presente.

Rigel si allontanò allora dal sovrano per riunirsi ai propri compagni, poi utilizzò immediatamente il trascendente potere di Heironeous per rivelare la presenza di auree maligne tra i cacciatori. Nulla: se uno dei presenti tramava qualcosa di malvagio, aveva utilizzato un incantesimo per abiurare lo scrutamento di Rigel. Fu la volta di Gybir, ma il negromante non ottenne molto di più: le sue percezioni di stregone sì evidenziarono la presenza di auree magiche, ma erano legate solamente a Hazendel, a suo cognato Taulured lo stregone e a Corbesont.

Nonostante il fallimento suo e di Gybir, Rigel era ancora convinto che i congiurati fossero da cercare tra Corbesont, Oreth o Charivar, e forse anche Lyman, che prima di pranzo aveva difeso la posizione di Oreth. L'umano si allontanò nuovamente dai compagni per raggiungere Ethren, anch'esso paladino, e si consultò con lui; Ethren guardava il chierico di corte con non poco biasimo, a causa della sua chiusura nei confronti delle altre razze, e considerava inadeguati alcuni atteggiamenti di Oreth, anche se lo stimava per le sue capacità amministrative. Rigel proseguì la conversazione con il paladino elfico, ma alla fine ne uscì con pochi elementi guadagnati. L'unica idea che il cavaliere di Guardiaspina si era fatto riguardava la possibilità che Corbesont, il mago, potesse essere intenzionato a prendere il potere per sé servendosi della Fratellanza Scarlatta, ma non credendo davvero nei suoi principî.

Sia Gybir che Rigel erano abbastanza irritati: avevano fatto organizzare la caccia per eludere la cortina antiscrutamento che cingeva il palazzo, eppure un incantatore – probabilmente Corbesont – aveva fatto sì che nemmeno all'esterno le auree delle creature fossero realmente riconoscibili; vi era però stato un vantaggio nel far allontanare la corte da Hadtalf; con il palazzo pressoché vuoto, Sid era libero di fare ciò che più gli risultava naturale: rovista-

re nelle abitazioni altrui.

Il palazzo di Hadtalf era di forma circolare: da un lato si aprivano dei grandi cancelli, verso la città, e dalla parte opposta era situato il tempio di Corellon Larethian, ai cui lati, sempre lungo la circonferenza, erano poste le abitazioni del re e dei suoi famigliari. Vicino all'ingresso si trovavano invece il posto di guardia e l'armeria da un lato, le terme e gli alloggi di ospiti e funzionari dall'altro. Tutti gli edifici del perimetro si affacciavano verso il centro, ed erano collegati tra loro da un portico appoggiato alla cinta muraria. Nel mezzo del cerchio si trovava l'edificio in cui si amministrava il potere, con la sala del trono, la sala dei banchetti ufficiali e numerosi studi e uffici ai piani superiori, mentre la tesoreria era posta in uno spazio sotto le fondamenta dell'edificio.

La prima dimora in cui Sid entrò fu quella del consigliere Oreth. Tuttavia la porta d'ingresso era ben chiusa, e inutili furono i tentativi del ladro per scassinare la serratura. Al livello del cortile non vi erano finestre che permettessero di entrare, così Sid mise mano alle proprie *verghe inamovibili* e si arrampicò velocemente fino a una delle finestre del piano superiore, spostando la verga più bassa verso l'alto e bloccandola come fosse stato il piolo di una scala. Anche le finestre superiori erano chiuse, ma questa volta l'halfling riuscì a manometterne il chiavistello e a entrare.

Lo sforzo compiuto si rivelò tuttavia inutile, dal momento che nella stanza non c'era nulla di sospetto: nessuna arma, né alcun ordigno nascosto; i pochi oggetti presenti erano disposti ordinatamente su un arredamento ridotto all'essenziale, esprimendo un tipo di eleganza che solo pochi – tra i quali forse Gybir – avrebbero potuto cogliere.

Che poveraccio, pensò Sid, *è il consigliere del re e ha le stanze quasi vuote. Non c'è neanche niente da rubare*, e passò all'abitazione successiva, quella di Corbesont, che si trovava nello stesso complesso di edifici cui appartenevano le delle dimore di Oreth, Ethren e Lyman.

Le stanze di Corbesont, il precettore dei principi, furono già da subito molto più interessanti per Sid: forzata la porta d'ingresso, l'halfling si accorse immediatamente della presenza di una trappola sul vestibolo: non riusciva a capire quale effetto avrebbe potuto avere la sua attivazione, ma tentò comunque di disattivare il suo congegno d'innesco; gli occorsero parecchi minuti, e quando ebbe finito non era ancora sicuro che la trappola fosse effettivamente stata disattivata, quindi incrociò le piccole dita e tentò di superarla.

Non accadde nulla.

Traendo un sospiro di sollievo, Sid si guardò attorno: il soggiorno di Corbesont era molto più disordinato di quello di Oreth, e ugualmente la camera e lo studio. In realtà anche la dimora del mago seguiva un certo modello nella disposizione dei suppellettili, che era però più complesso e vasto che quello minimalista di Oreth.

Poiché Corbesont era un mago, Sid pensò che egli avrebbe eventualmente potuto servirsi di qualcosa di magico, nel caso volesse attuare una congiura. L'halfling prese quindi in mano una pergamena donatagli da Gybir e la lesse, acquisendo temporaneamente la capacità di individuare fonti di potere arcano; dapprima riconobbe la trappola che aveva superato (anche se non fu in grado di capire che in realtà si trattava solo di un'illusione), poi la sua mente vide risplendere alcuni oggetti sugli scaffali e nei bauli: si trattava di pergamene, pozioni o

piccoli manufatti magici, nulla che fosse però riconducibile a una trama regicida. Il ladro stava già per uscire quando si accorse di una flebile aura magica proveniente da un piccolo armadietto di teak; lo aprì, ma al suo interno non c'era nulla oltre a quella misteriosa aura. Sid pensò quindi che l'armadietto stesso fosse magico, quindi – fedele alla sua natura incauta – l'halfling ci entrò e chiuse lo sportello, pensando che potesse trattarsi di un portale, ma non accadde nulla. Provò a spostare il mobile, ma l'aura magica ne attraversò il fondo e rimase lì, sospesa a mezz'aria vicino alla parete. Il ladro tentò allora di generare una qualche reazione toccando il muro, cercando un portale o un passaggio segreto, ma non ci fu alcuna risposta.

L'halfling srotolò quindi un'altra pergamena e ne lesse l'incantesimo. Nello stesso istante, Rigel avvertì una voce spettrale che gli sussurrava all'orecchio, e dopo alcuni attimi la riconobbe come quella di Sid. Immediatamente, il paladino di Guardiaspina si mise in contatto telepatico con l'halfling servendosi di un altro incantesimo, rendendo partecipi alla comunicazione anche Taklinn e Gybir.

Rigel si fece spiegare da Sid ciò che aveva scoperto, ma non trovando una soluzione plausibile sottopose la questione anche a Gybir, il quale non dovette rifletterci molto per risolvere il dubbio.

«Molto probabilmente si tratta del residuo di un incantesimo che aveva effetto in quel luogo. Vi faccio anche notare che in questo momento non vi è alcuna interdizione magica a palazzo, poiché l'halfling è stato in grado di servirsi di un elementare incantesimo di divinazione».

Gybir non era solito guardare negli occhi i suoi interlocutori, abituato com'era a celare il proprio sguardo sotto il cappuccio nero, ma in quella situazione uno strappo alla regola gli avrebbe quantomeno fatto risparmiare il fiato: si accorse, infatti, che Rigel si era allontanato già a metà del discorso, apparentemente soddisfatto dalla parola «residuo», e Taklinn, ignorante di questioni magiche, lo aveva seguito. Quando il mezzelfo raggiunse i due guerrieri, scoprì perché Rigel aveva prestato così poca attenzione alla sua riflessione: il paladino aveva infatti in mente un'idea che gli avrebbe permesso di riconoscere definitivamente la presenza del male nella corte. Tutto eccitato, Rigel spiegò che, servendosi di un incantesimo *santificato*, egli avrebbe generato un'emanazione luminosa dal proprio scudo di metallo. Un fascio di luce divina avrebbe pervaso la zona circostante, con un bagliore appena percettibile per coloro che possedevano un animo buono, ma accecante per coloro il cui spirito era corrotto dal male. Un incantesimo santificato permetteva al chierico o al paladino di utilizzare direttamente il potere della loro divinità, e non un suo eco come normalmente accadeva; tuttavia, stabilire un contatto diretto con gli dei richiedeva un sacrificio, che sovente si traduceva in un intenso sforzo fisico.

Rigel sfruttò quindi il proprio spirito pio per aprire un canale tra lui e Celestia, attingendo dall'onniscienza di Heironeous stesso, affinché l'emanazione luminosa del suo scudo accecasse solamente chi non fosse stato degno della luce dell'Invincibile. Sceso da cavallo, il paladino permase in uno stato di concentrazione tale da farlo giungere in trance.

Il tutto in effetti si risolse in pochi secondi. Estremamente spossato, Rigel dovette farsi sostenere da Taklinn, aggrappandosi ansimando alla spalla del nano per non cadere a terra, mentre dal suo scudo promanava un bagliore celestiale che non infastidì né Gybir, né Taklinn, né tantomeno il re.

Cercando di recuperare le forze, Rigel guidò i suoi compagni attraverso la zona di caccia, per osservare se vi fosse qualcuno la cui vista veniva meno. Né Oreth né Corbesont sembravano influenzati da quella luce, e come loro Taulured ed Ethren, ma Dydd, il mezzelfo marito della principessa Silenna, sorella di Hazendel, dava l'impressione di non riuscire a tenere gli occhi bene aperti.

Increduli, i tre cavalieri di Onnwal si accorsero che il guerriero mezzelfo sbatteva convulsamente le palpebre e si strofinava gli occhi di continuo, guardandosi attorno con atteggiamento confuso.

Pertanto egli è, rifletté Rigel. Dydd era quindi malvagio, e probabilmente un incantatore misterioso lo aveva aiutato a mascherare la propria natura. Senza dare nell'occhio, il paladino comunicò la notizia a Sid, suggerendogli di perquisire gli alloggi di Dydd; Rigel non voleva infatti agire contro il mezzelfo finché i suoi sospetti non avessero avuto delle prove concrete.

Muovendosi come un'ombra attraverso i cortili del palazzo, Sid scivolò alle spalle delle sentinelle e superò non visto le residenze dei membri della famiglia reale.

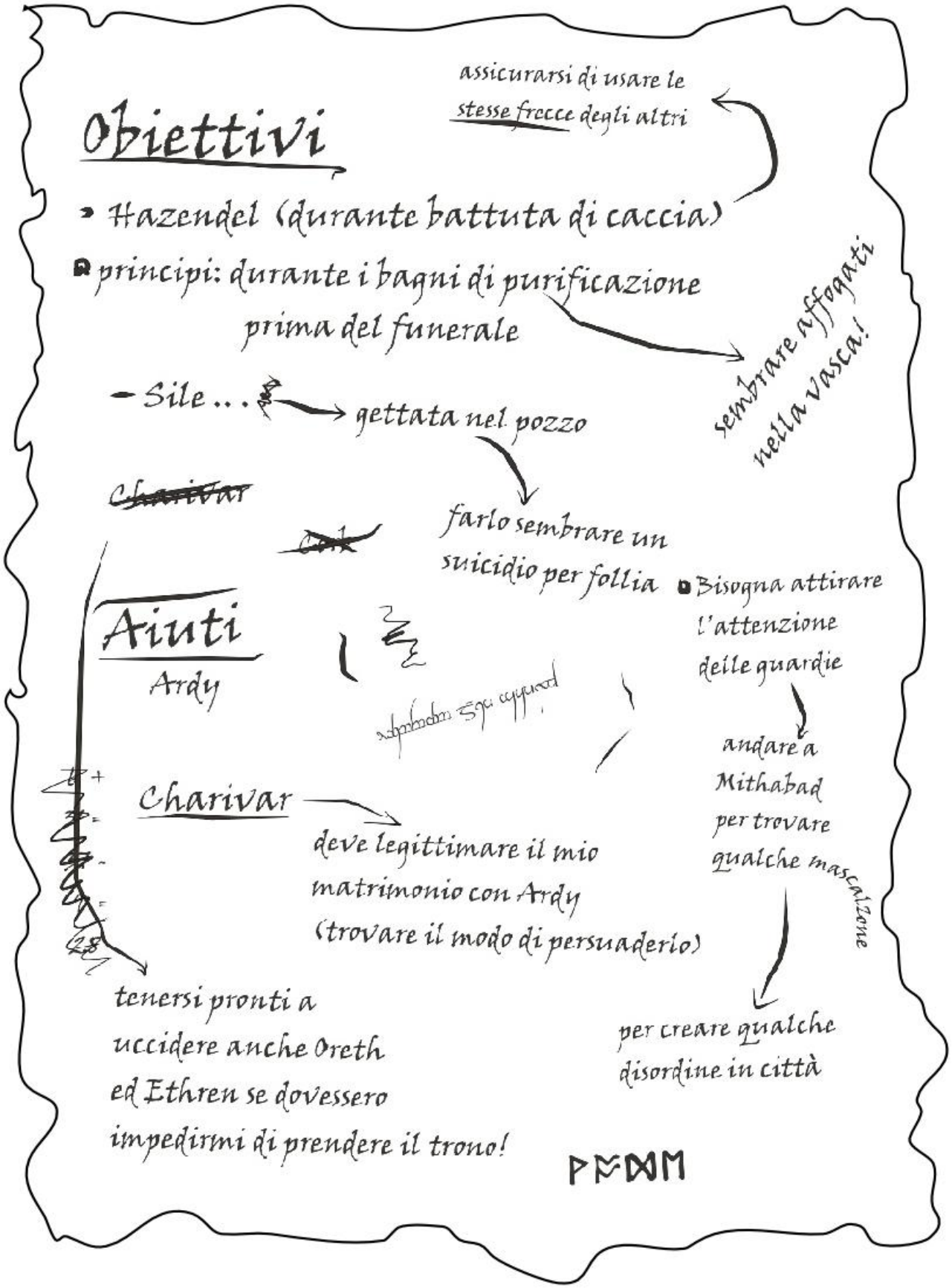
Accertatosi che Silenna non fosse in casa, l'halfling entrò nelle stanze della principessa e del suo sposo e subito iniziò a perquisire la dimora. Non gli ci volle molto per trovare una pergamena, nascosta in un piccolo involto di pelle sotto il letto di Dydd. Quando la aprì e ne lesse il contenuto, il ladro si sentì rabbrividire: erano gli appunti scritti dal mezzelfo per architettare un colpo di stato mascherandolo da tragedia, e sembrava che la prima fase dovesse svolgersi proprio in quel giorno.

Da quello che si poteva leggere sulla pergamena, Dydd intendeva uccidere Hazendel durante una battuta di caccia, utilizzando le medesime frecce della guardia reale in modo tale che la colpa ricadesse sui militari, se non si fosse addirittura pensato a un incidente. Subito dopo, Dydd prevedeva di simulare il suicidio di Silenna e la morte accidentale dei principini; con la legittimazione di Charivar, il mezzelfo avrebbe potuto infine sposare Arden, la regina, e diventare egli stesso sovrano. Infine, Ethren e Oreth sarebbero stati uccisi se avessero tentato di opporsi all'incoronazione di Dydd.

Immediatamente Sid avvisò Rigel con un altro incantesimo, spiegandogli in modo conciso il contenuto della pergamena; poi uscì dalla casa, e rapidamente, ma senza fretta, raggiunse il suo cane da galoppo e si diresse alla riserva di caccia.

Sire, possediamo la prova tale da riconoscere la reità del cognato vostro, Dydd il mezzoelfo, in addizione alla regina Arden. Pertanto voi, vostra sorella principessa Silenna e la schiatta vostra siete minacciati di morte già in codesto immediato frangente. Consiglio a voi di porre subitaneamente termine alla cacciagione. Rigel aveva unito i poteri divini di cui disponeva con l'abilità arcana insegnatagli da Arvenalia per padroneggiare comunicazioni telepatiche entro alcune miglia, e quel giorno tale sincretismo si stava rivelando più che mai utile.

Hazendel comprese le parole di Rigel, e poco dopo annunciò il termine della caccia: di selvaggina se ne era presa, e Sua Brillante Maestà iniziava a sentirsi un po' affaticato a causa del forte sole estivo; in pochi minuti tutta la corte si radunò e iniziò il cammino verso Hadtalf, con il re in testa al gruppo affiancato dai tre raminghi, che pure non perdevano di vista Dydd.


Obiettivi
assicurarsi di usare le stesse frecce degli altri
Hazendel (durante battuta di caccia)
principi: durante i bagni di purificazione prima del funerale
sembrare affogati nella vasca!
Sile ...
gettata nel pozzo
farlo sembrare un suicidio per follia
Bisogna attirare l'attenzione delle guardie
Aiuti
Ardy
Charivar
deve legittimare il mio matrimonio con Ardy (trovare il modo di persuaderlo)
andare a Mithabad per trovare qualche mascalzone
per creare qualche disordine in città
tenersi pronti a uccidere anche Oreth ed Ethren se dovessero impedirmi di prendere il trono!

Poco tempo dopo l'halfling raggiunse il gruppo, invertì la direzione e si accostò a Rigel, passandogli di nascosto la pergamena. Mentre il paladino la leggeva, Sid si chiese se Dydd non si sarebbe insospettito nel non trovare più i suoi piani; Gybir gli rispose che, con una prova come quella, Sua Brillante Maestà avrebbe fatto fermare il cognato ben prima che questo potesse recarsi in camera.

Raccolta tutta la corte nella sala del trono senza dare spiegazioni chiare, donne comprese, Lyman ordinò alle guardie di chiudere tutte le porte e di presidiarle sia internamente che all'esterno, in modo che nessuno potesse entrare o uscire. Dydd e Arden si trovavano in piedi, di fronte al re attorniato dai quattro cavalieri di Onnwal, mentre in un angolo se ne stava Silenna, sorella del re e moglie dell'imputato, mostrando un enorme spavento per il modo in cui Hazendel guardava il mezzelfo. Alle spalle degli imputati tutto il resto della corte era in piedi, mentre assisteva rumorosamente alla scena.

Sua Brillante Maestà si fece consegnare da Rigel la pergamena, e la lesse ad alta voce di fronte a tutti. Nella sala del trono scese un silenzio cimiteriale, accompagnato dall'incredulità di tutti.

«Dydd, figlio di Stepan – accusò poi il sovrano – questo documento reca la tua grafia. Di molti avremmo potuto sospettare, ma non di te, soprattutto dopo averti concesso, sebbene mezzoumano, di prendere in moglie nostra sorella la principessa Silenna. Ciò per cui stavi tramando ti ha portato quindi all'accusa di alto tradimento della corona, tentativo di uxoricidio e infanticidio, e adulterio». Hazendel si rivolse alla moglie. «Quanto a te, Arden, hai tradito la nostra fedeltà e il nostro amore per favorire a un altro l'ascesa al trono. È stata una fortuna per tutti noi che questi quattro nobili cavalieri siano giunti qui a Sunndi, e in così poco tempo abbiano scoperto l'identità del fantasma che si aggirava nella corte. Ora disponiamo delle prove per condannare entrambi gli imputati a morte».

A queste parole tutta la corte scoppiò in un pesante mormorio, mentre gli occhi di Dydd, ancora abbagliati dall'incantesimo, non riuscivano a scostarsi dal pavimento. Rigel era un po' perplesso, e così i suoi compagni: l'intera faccenda si era svolta in modo troppo rapido e lineare.

Arden quasi svenne, con gli occhi gonfi e rossi, tanto che dovette appoggiarsi a Silenna. La principessa, anch'essa con il viso segnato dalle lacrime, non riusciva ad accettare l'idea che il marito fosse malvagio: era un uomo che conosceva da tutta la vita e che aveva sempre amato, a tal punto che non si trattenne dal rivolgersi al fratello.

«Hazendel, mio re, come potete incriminare il mio sposo e la vostra regina prendendo solo come prova uno straccio mostratovi da degli stranieri? Come potete essere certo che il documento non sia falso?».

«Vostra sorella ha ragione, maestà», osservò Gybir. «Sid, tu hai rinvenuto questo documento, ma possiedi anche la certezza che sia autentico?».

«Ecco, io… mormorò l'halfling – all'inizio ho pensato che poteva essere falso, ma poi, dopo che l'ho letta, sai, preso dalla fretta, non ho controllato».

«Troveresti inappropriato farlo adesso?», chiese il negromante.

«Io… ecco, sì, credo che…».

«Controlla, Sid!» lo incalzò Taklinn.

Sid prese la pergamena dalle mani di Sua Brillante Maestà e la lesse attentamente. Nell'ansioso silenzio che incombeva nuovamente sulla sala, il ladro riconobbe alcuni errori tipici della falsificazione: troppe poche correzioni per degli appunti, alle quali si contrapponeva un eccesso di disordine nella disposizione del testo. Era un buon falso, ma non abbastanza buono per ingannare un halfling cresciuto nelle strade di Istivin.

Era stato un gran colpo al fianco per tutti i presenti: ciò che Sid affermava, cioè la contraffazione del documento, metteva sotto una nuova luce Dydd e Arden, mentre la reputazione dei raminghi stava precipitando drasticamente.

«Ma allora perché è malvagio?» chiese Taklinn, indicando l'imputato.

«Puote esser malvagio e tuttavia non posseder malo intento nei confronti di Sua Brillante Maestà» suppose Rigel, ma a Gybir non piacevano le mezze ipotesi; egli era un negromante, e tutto ciò che osservava doveva poterlo conoscere con certezza, la stessa certezza che ogni cosa, prima o poi, deve confrontarsi con la Morte. Lo stregone dai capelli di rame scese lentamente dal presbiterio dove era posto il trono, questa volta ben intenzionato a guardare negli occhi chi gli stava di fronte, pur non avendo alcun desiderio di parlarci; Gybir si limitò ad afferrare la testa del suo corraziale, Dydd, troppo spaventato dalla determinazione del negromante per reagire. Tenendogli le palpebre aperte con le dita, Gybir studiò le iridi dell'imputato, che ancora faticavano a mettere a fuoco la vista.

«Ser, quest'uomo non è stato accecato dall'emanazione luminosa del vostro scudo, ma da un diverso e più semplice incantesimo. Forse anche semplice polvere luccicante».

Perciò trattasi d'un incantatore, ma il sacerdote pur non presenziava alla caccia, rifletté Rigel, guardando poi Corbesont in fondo alla sala.

Mentre i raminghi si perdevano in astrazioni mentali, il Re Elfico si voltò verso di loro, stringendo le sopracciglia con atteggiamento contrariato. Nel mormorio generale, Rigel fece cenno ai suoi compagni di avvicinarsi.

«La posizione nostra è da noi stata compromessa, imperciocché oramai li cortigiani tutti conoscono il fatto per cui noi indaghiamo circa loro stessi», disse il paladino.

«Se consentite, ser – propose Gybir – possiamo attendere le mosse del nostro nemico nei prossimi giorni. Non avrò difficoltà alcuna nel disseminare per il palazzo servitori spettrali, silenziosi e invisibili, che veglino sui movimenti della corte».

Oltre a non condividere pienamente la probabile origine di questi spiriti, Rigel avrebbe preferito non spendere a Hadtalf tempo altrimenti prezioso per il loro viaggio; l'umano volle quindi conoscere l'opinione di Ethren, il paladino di corte e consigliere del re.

«Vi è sicuramente qualcuno che genera confusione a corte, per nascondere la verità», disse Ethren.

«Ma chi?» domandò Taklinn.

«Può darsi che è il re?» chiese Sid sottovoce.

«Unico è il modo per conoscere il vero: usando il divino potenziale degli divini immortali, disfarò la magia occultante la vera natura di colui che è reo».

«A cominciare dal velo che impedisce li divinazioni», suggerì Soveliss.

«Concordo – commentò Gybir – ma sarebbe più produttivo colpire la *fonte*

dell'incantesimo».

«E se la fonte era quell'aura nelle stanze del mago?» pensò Sid.

«Talvolta mi chiedo cosa saresti ora se fossi stato allevato fin dall'infanzia da un buon Maestro» osservò il Saggio Necromante. «Sei fin troppo perspicace, halfling». Gybir si rivolse a Hazendel e Rigel. «Può essere fatto questo tentativo? Dissolvere il potere della sorgente magica, situata nell'alloggio di Corbesont?».

Sua Brillante Maestà acconsentì, mentre l'agitazione nella sala del trono aumentava; le guardie aprirono una porta e il re inviò Rigel, che doveva compiere il controincantesimo, assieme a Sid, che sapeva dove si trovava l'anomalia arcana, e i due consiglieri Oreth ed Ethren come testimoni. Hazendel non lo aveva chiesto, ma poteva ben immaginare come Sid avesse conosciuto le stanze private di Corbesont.

Giunto dinnanzi all'armadietto in teak, nella dimora del mago, Rigel impugnò il suo simbolo sacro, e chiese agli dèi che attraverso l'argento del medaglione si realizzasse il potere delle giustizia. Emanando una luce diurna discesa dai Piani Superiori, lo stemma metallico sprigionò la sua energia contro il contenuto dell'armadietto, inondandolo di un'aurora celeste e scintillante.

Trascorsi poco più di dieci secondi, il medaglione era tornato al suo normale stato di inanimata quiescenza. Rigel lo aveva usato come una bacchetta per eliminare la fonte della sconosciuta aura magica, e al termine dall'operazione tentò subito di percepire la presenza di magia nell'ambiente. Finalmente, i poteri divinatori corsero liberi per le sale del palazzo dopo molto tempo – eccezione fatta per quando Sid era entrato, quella mattina, in quelle stesse stanze.

Soddisfatto dalla sua conquista, Rigel si affrettò a tornare nella sala del trono, senza mai sapere cosa effettivamente promanasse la cortina di interdizione, o perché quella mattina non fosse presente.

Rigel spiegò a Sua Brillante Maestà che la sorgente del campo antiscrutamento era situata nelle stanze di Corbesont, e il paladino lo aveva appena rimosso.

«Sì – disse Hazendel – ce ne siamo accorti. E ora, come intendete procedere?».

Rigel iniziò a illustrare che avrebbe voluto ripetere l'operazione di abiurazione annullando temporaneamente le capacità magiche su tutta la sala del trono, in modo da poter poi leggere chiaramente eventuali animi malvagi, a cominciare da Corbesont.

Mentre parlava, il cavaliere si accorse però che qualcosa si muoveva e scintillava alle spalle di Hazendel: una lama, che stava per conficcarsi nelle spalle del re. Rigel spinse via il sovrano di Sunndi, salvandolo dal colpo altrimenti letale di un sicario. L'assassino uscì dall'ombra, schivando la presa di Rigel e dirigendosi verso il re; il sicario lasciò cadere quindi il pugnale e sfoderò una balestra, puntandola contro Hazendel. Prima che l'assassino potesse scagliare il dardo, un altro pugnale gli trafisse la mano, facendogli deviare il colpo: Sid, dalla parte opposta rispetto a Rigel, aveva lanciato uno dei suoi coltelli per fermare l'uomo. Subito l'halfling si gettò sul sicario ferito – umano o mezzelfo, le vesti nere impedivano di saperlo con certezza. Lo afferrò per la gola, e con il pugnale magico gli recise con un colpo netto le arterie del collo.

Dydd, poco distante, cadde a terra sanguinante quasi nello stesso momento, sebbene non fosse morto: un assassino alle sue spalle lo aveva ferito, tuttavia il pugnale non aveva colpito parti vitali, e il guerriero rotolò quindi sul pavimento e colpì con un calcio il suo assalitore. Si sollevò su un ginocchio e afferrò l'assassino, spingendolo a terra per immobilizzarlo. Altri attentatori comparvero dall'ombra degli angoli, assalendo quasi tutti nella corte; Charivar si accorse in tempo del sicario alle sue spalle, e con la sua spada elfica parò l'assalto, ingaggiando il nemico con una sorprendente abilità degna di un guerriero professionista.

Nel disordine creatosi Corbesont, dal fondo della sala, si trovò in linea retta di fronte al re. Pronunciando alcune parole in lingua Draconica il mago proiettò nella mente di Hazendel l'immagine di un terribile incubo, tanto reale e terrificante che avrebbe potuto ucciderlo. Hazendel in parte resistette, ma l'energia di quella visione lo scagliò a terra con violenza.

Mentre Sua Brillante Maestà si rialzava con un rigagnolo di sangue che gli colava dalle narici, i raminghi capirono che l'agente della Fratellanza Scarlatta era effettivamente Corbesont. Immediatamente Taklinn corse contro il mago con la punta dell'urgrosh rivolta verso il nemico. Prima di raggiungere il suo bersaglio, il nano fu però assalito da Oreth, che si trovava alle spalle di Corbesont; il mago non sarebbe riuscito a spostarsi in tempo, quindi il monaco mezzelfo lo aveva superato per tentare di fermare Taklinn. Il difensore nanico evitò il colpo di Oreth, ma per farlo dovette deviare dal suo percorso, ferendo così Corbesont solo di striscio. Senza chiedere il permesso del maestro, Danel tentò di colpire il mago con una *lancia spettrale*, ma fu subito afferrato da Soveliss, la quale lo convinse brevemente ad aiutarlo nel far uscire le donne dalla sala, ormai divenuta un campo di battaglia all'ultimo sangue. La mezzelfa sfondò una porta con un'onda di energia magica aprendo una via di fuga per Arden, Cerene e Silenna, mentre le guardie accorrevano per lottare contro i sicari della Fratellanza Scarlatta.

Anche Rigel ed Emerwen avevano impugnato le spade per dare manforte a Taklinn, tuttavia Oreth sapeva ben difendere sé e il suo compagno, Corbesont. D'un tratto i due congiurati furono scagliati a terra da una vampa di fuoco esplosa alle loro spalle. Oreth sembrava morto, e Corbesont non ne era lontano; quando le fiamme calarono, si scoprì che era stato un incantesimo lanciato da Taulured, il fratello della regina.

Ritornata apparentemente la calma, dopo che gli assassini furono uccisi o messi in fuga, l'ultimo dei congiurati approfittò dell'occasione per sferrare il suo attacco: poiché Sid era scomparso, forse all'inseguimento di un sicario, attorno a Hazendel erano rimasti solamente Gybir alla sua destra, Ethren alle sue spalle e Lyman di fronte a lui. Fu proprio il capo delle guardie, Lyman, a sguainare la spada, voltandosi contro il sovrano e cercando di colpirlo, ma lama dell'umano fu improvvisamente bloccata dalla katana del negromante, la cui spada più di una volta aveva dato la vita invece che la morte. Subito Ethren impugnò le sue due piccole spade elfiche e assalì il traditore, ferendolo violentemente. Il colpo di grazia gli fu poi inferto da Gybir, che ne drenò tutta l'energia vitale in un solo attimo, rendendo Lyman un corpo privo di anima e calore.

Non era ancora finita: Corbesont, con un ultimo sforzo, si rialzò e tentò di colpire il re con un fulmine scaturito dalle sue dita, ma Hazendel, anch'egli abile incantatore, fu questa volta in grado di respingere completamente l'incantesimo, scagliando Corbesont sulla parete op-

posta della sala. Il mago della Fratellanza Scarlatta cadde al suolo, in fin di vita.

XXXII – gli insegnamenti

Subito Gybir aveva preso in mano la situazione.

«Danel, vai con Emerwen e conduci questi due alle prigioni. Poni fine alle loro vite al più piccolo segno di ribellione». Il mezzelfo aveva appena donato a Oreth e Corbesont quel tocco di energia vitale necessaria a non farli morire, senza che però potessero riprendere i sensi. Il fantasma e l'apprendista sguainarono le armi, puntandole ciascuno contro uno dei prigionieri, mentre delle guardie elfiche li trascinavano via.

Rigel rivolse un impercettibile cenno degli occhi a Soveliss, e quella capì di dover seguire i prigionieri.

Nella sala del trono riecheggiavano i passi delle guardie e il tintinnio delle loro splendide cotte di maglia. Nessuno osava parlare; solo qualche sussurro di chi rientrava nella sala dopo la battaglia. Infine Hazendel I prese la parola.

«Vi dobbiamo i nostri ringraziamenti, cavalieri. La fama che vi precede è veritiera: avete rischiato la vostra vita per salvare quella del re. Possa scendere su di voi la benedizione del Protettore».

La corte scoppiò in un gioioso applauso rivolto ai raminghi, al che Rigel il Brancaleone si inchinò ai piedi del sovrano.

«Tendiamo sempre all'onore di poter porre servigi alla Maestà Vostra, sospinti dal sentimento di lealtà dei cavalieri e bontà di animi pii».

Hazendel fu compiaciuto della risposta del paladino umano, anche se non si era ancora abituato al lessico forbito di Rigel. Taklinn si schiarì invece la voce; senza che il nano formulasse alcuna parola, fu chiaro a tutti che aveva fame. Il re ordinò subito ai suoi servitori di allestire la cena: si stava facendo ormai tardi, e un buon pasto a base di selvaggina dopo l'intensa battaglia avrebbe giovato allo spirito e al corpo; per pura formalità Hazendel rivolse a Rigel l'invito a cena, e il cavaliere accettò garbatamente, ma avvisò anche che la mattina seguente, all'alba, lui e i suoi compagni sarebbero ripartiti. Sua Brillante Maestà non poté obiettare, sebbene avesse espresso il desiderio di avere i cavalieri come ospiti per qualche altro giorno.

«Vi era stato instaurato tra noi uno contratto» suggerì Rigel, cambiando argomento. Hazendel non diede segno di essersene dimenticato: si fece seguire nelle sue stanze, dove prese l'anello d'oro e lo consegnò in mano al paladino di Guardiaspina. Questi si inchinò nuovamente, poi i quattro raminghi presero congedo e si ritirarono, per ripulirsi dal sangue e dal sudore della battaglia. Sid era ricomparso prima che il re consegnasse il suo premio, asserendo di aver inseguito e ucciso un paio di sicari che si erano diretti verso gli alloggi reali (tutta-

via Gybir ipotizzò che nella confusione Sid avesse dato la caccia a ben altro).

Durante la cena venne celebrata la vittoria della corona sui congiurati, e ai raminghi vennero consegnati dei doni ufficiali, stupendi manufatti di artigianato elfico, tra cui una tunica di seta tinta di verde, uno scudo magico e un piccolo arco di ottima fattura. Se mai avessero voluto fare ritorno a Sunndi, i cavalieri avrebbero sempre goduto di riconoscenza e ospitalità.

«Gli elfi vivono a lungo – ricordò il chierico Charivar – e non dimenticheranno chi è stato loro alleato».

Rigel non perse tempo: terminata la cena prese con sé i suoi compagni e il re e si recarono tutti alle prigioni, dove Oreth e Corbesont giacevano, ancora svenuti, dietro le sbarre di una cella. Gybir li risvegliò con un semplice tocco di magia occulta; Rigel non avrebbe mai condiviso pienamente l'uso della negromanzia, ma non poteva evitare di riconoscere l'utilità della conoscenza che gli Stregoni dell'Ombra Lucente avevano della fisiologia umanoide. Gybir, comunque, non fu l'unico a utilizzare la magia; come sempre faceva prima di un interrogatorio, Rigel si appellava a Heironeous per costringere gli interlocutori a pronunciare la verità, e il sovrano si assicurò che Corbesont non potesse utilizzare i suoi incantesimi per tentare una fuga.

Hazendel iniziò a parlare, sfogando sul mago e sul monaco la non poca tensione accumulata in quei giorni, richiamando valori quali la fiducia e la lealtà a seguito di un giuramento. I due prigionieri parvero quasi annoiati dalle parole del re; quando ebbe finito il sermone, Hazendel I decise però di passare alle questioni più importanti: vi erano altri complici, oltre a Lyman? Vi erano complici tra le donne di corte? La risposta fu negativa per entrambe le domande: solamente i sicari, oltre a loro due e Lyman, erano a conoscenza del piano, ma ora che tutto era fallito, probabilmente quelli rimasti vivi erano fuggiti.

«Chi era a capo della congiura?» chiese Gybir. Corbesont si rivelò quasi immediatamente, aggiungendo al suo «io» una vena di orgoglio.

«*Io* ero responsabile della salita al potere qui a Hadtalf», spiegò il mago. Gybir intese subito che qualcuno aveva commissionato a Corbesont il compito di rovesciare il governo di Sunndi.

«In che modo vi pervenivano gli ordini?» incalzò il negromante.

«Non ho chiaro il motivo per cui dovrei dirvelo» replicò il mago.

«Questo ti sembra abbastanza chiaro?» ruggì Taklinn accostando l'urgorsh alla gola di Corbesont. «Si chiama adamantio, e l'ho affilata prima di cena. Potrei tagliarti una mano senza fatica, elfaccio. Non vedo l'ora di sentirti piagnucolare come una ragazzina».

Sebbene godesse di un pessimo carisma, il nano delle Yatil era un attore davvero capace, specialmente quando doveva intimidire i suoi nemici. Corbesont non se lo fece dire due volte, e parlò.

«Gli ordini ci vengono inviati scritti su una pergamena, trasportata da un corvo o un altro animale addestrato. Se si trattasse di una comunicazione delicata, mi dovrei recare personalmente in un luogo poco lontano da Hadtalf, dove un uomo fidato mi avrebbe consegnato personalmente gli ordini scritti».

«Presso quale individuo giungono tali comandamenti?» interrogò Rigel.

«Nemmeno noi ne siamo a conoscenza. Un nostro superiore, credo» rispose Oreth.

«Vi davano una ricompensa?» chiese Sid.

«Il *potere* è la ricompensa» vaticinò Corbesont.

«Mi sembra superfluo chiedervi – osservò Gybir – se siate effettivamente membri della Fratellanza Scarlatta». Infatti la domanda era superflua, perché nessuno dei due prigionieri parlò. Si capiva di loro occhi che la risposta sarebbe stata «sì».

«Possedete pertanto conoscenza e comandamenti riguardanti le chiavi…» suggerì Rigel, ma i due prigionieri sembrarono non capire a cosa si stesse riferendo. Il paladino pensò quindi di essersi espresso in modo troppo vago, e ripeté la domanda.

«Tre chiavi, date in fiducia e possesso a tre notabili potestà di casate, Bersalles, Vrianian e Destron, chiavi necessarie all'apertura di tre relativi cofani, i contenuti dei quali, unitamente, provocherebbero un sì detto *orrore*. Possedete conoscenza di tale argomentazione?».

Entrambi i congiurati negarono di possedere alcuna nozione riguardo queste «chiavi», e poiché si trovavano in una *zona di verità*, non avrebbero potuto mentire.

«Il vostro investimento, orbene dunque, nella Fratellanza Scarlatta» chiese Rigel, dubbioso.

«Siamo di un livello superiore a quello dei normali agenti. Considerateci come dei *luogotenenti*», rispose Corbesont.

«Ove trovasi il referente vostro deputato alla tradizione dei comandamenti?».

«Potrei anche dirvelo – ammise il mago – tuttavia vi sarebbe di poca utilità. Il nostro contatto si fa incontrare in una località di campagna, ma non si mostra se non sono io a presentarmi. In ogni caso, anche se mandaste me o andaste con un travestimento, egli non sarebbe presente. L'incontro avviene solo quando è lui a chiamare».

«Bene, aspettiamo quando chiama» esultò Sid.

«Dopo tutto il fortunale che avete generato – fece notare Oreth – dubito che la Fratellanza Scarlatta abbia ancora intenzione di contattarci».

«Sufficit» esclamò Rigel, allontanandosi dalla cella. «Non serbiamo ulteriori quesiti; che codesti impostori siano lasciati alla g*iustizia*, e non alla misericordia, di Sua Brillante Maestà il sovrano».

La nebbia cigolava, sinistra.
L'albero oltre la nebbia cigolava, sinistro.
Poteva vedere la nave, lungo il litorale. Una lunga fila di persone in attesa di salpare. Voleva farne parte, ma non poteva: stava sprofondando, verso il buio ignoto.
Creature amorfe incombevano, come viscide serpi sul suo capo.
Le sentiva mentre entravano nella sua mente, la sua volontà diventava loro possesso. I suoi pensieri, le sue azioni erano incatenate. Non aveva via di scampo.
Poteva solo soffrire. Ubbidire in silenzio, mentre cavalieri dorati soccombevano, subendo il suo stesso destino.
No. Un libro nero. Un brivido lungo le membra.
La consapevolezza di potersi opporre, e l'incapacità di attuare il suo volere.

Il viaggio fino a Mithabad fu lungo e noioso; i raminghi impiegarono quasi un mese per

attraversare le pianure orientali di Sunndi e superare gli altopiani Hestmark. Soveliss ebbe finalmente modo di accostarsi a Gybir; da quando erano giunti a Hadtalf, a stento erano riusciti a vedersi; la mezzelfa volle congratularsi con il saggio per i successi ottenuti tanto rapidamente a corte, ma il negromante declinò tutto il merito a Rigel. In ogni caso, era contento di poter parlare un po' con Soveliss, e la vicinanza con la ragazza fece svanire in Gybir tutta la stanchezza di quel lungo viaggio.

Durante il tragitto, nel diciottesimo giorno del mese Buonseme, Rigel compì trentasei anni. Dal modo in cui si comportava, dava l'impressione di essere molto più vecchio, ed era un'idea che veniva spesso favorita dall'aspetto fisico del paladino: alto quasi due metri, imponeva rispetto tanto dagli umani quanto dai più bassi elfi e nani. Gybir lo studiò durante il viaggio, e notò il suo cambiamento; non si trattava solo dell'età che avanzava, bensì di una cambiamento fisico, causato dall'anello d'oro che egli senza esitazione aveva indossato. Come Taklinn, che portava l'anello di bronzo, al dito di Rigel l'anello d'oro lo rendeva un inconsapevole fratello dei draghi d'oro; la pelle del paladino sembrava risplendere del bagliore di quel prezioso metallo, come se il gioiello avesse trasmesso la sua lucentezza al portatore. Le unghie delle dita a volte sembravano più resistenti e affusolate, i denti più luminosi; pure i suoi capelli, da neri che erano, si stavano schiarendo in un castano scuro che al sole emanava riflessi d'oro.

Tuttavia Rigel non sembrava rallegrarsi troppo di questa metamorfosi; viaggiavano verso oriente, eppure il suo sguardo volgeva sempre al tramonto. Cavalcando in testa al gruppo, ogni occasione era buona per girare il cavallo e controllare che il drappello fosse ancora compatto, ma Gybir e Soveliss sapevano che non era alla formazione di marcia che il cavaliere pensava; un giorno il negromante si accostò al paladino, mentre questo, dalla sella di Ginnal, lasciava che il sole lo abbagliasse in viso prima di scomparire dietro gli Altopiani delle Cave.

«*Ho come l'impressione che qualcosa mi stia sfuggendo di mano*» disse Rigel, senza ricorrere ad alcun artificio linguistico. Gybir non ne fu affatto stupito.

«La stessa sensazione – rispose il mezzelfo – pervade tutti noi. Anche il nano, nella sua ignoranza. Persino Alamir, ovunque egli si trovi, sono sicuro che, come noi, percepisce un vuoto nell'animo. Il timore della sconfitta è sempre severo, soprattutto quando si è prossimi alla fine».

«È come se… l'Invincibile mi avesse abbandonato», continuò il paladino. «Oppure sono io a essermi distaccato da Lui».

«Voi cosa desiderate, Rigel?».

«Io… non lo so. Ho sempre portato con me l'effige del pugno e della saetta, ma è proprio questo ciò per cui mi batto? Ricordo ancora l'esecuzione dei prigionieri. Il sangue che grondava, lungo il lastricato. È codesta la benevolenza che devo diffondere? "In nome dell'Invincibile" dicevano i cavalieri mentre decapitavano i prigionieri. Ma qual è il vero volere dell'Invincibile?».

«Voi siete un aquila che vola con le cornacchie, sopra una terra popolata da avvoltoi e governata da poiane che si fingono falchi» lo elogiò Gybir. «La vostra umiltà e la vostra fede dovrebbero essere di esempio a tutti noi».

«Dite che il mio animo è un modello di nobiltà, ma cosa feci per meritare una lusinga simile? Quando mai il nostro dovere fu compiuto senza l'utilizzo delle armi?».

«Ella» rispose Gybir indicando Soveliss, la quale accudiva affettuosamente Brenta, strigliando la mula mentre Taklinn accendeva il fuoco per la notte.

«Avete trasformato una concubina del male in una discepola devota alla causa di un paladino».

«Solamente perché ella mi marcia appresso, reggendo il mio stendardo?» chiese Rigel, incerto tra la curiosità e lo scetticismo.

«Solamente perché ella, pur legittimata a lasciar uccidere il suo aggressore a Malepozze, lo risparmiò, andando contro l'iniziativa di un compagno per attuare ciò che aveva imparato: la misericordia per il nemico sconfitto; la misericordia che voi avete mostrato nei suoi confronti, e che a lei avete trasmesso. È questo ciò che andate cercando, e che dovete insegnare al prossimo: combattere il male avendo pietà dell'avversario caduto, e accoglierlo alla vostra fede, se possibile, affinché diffonda assieme a voi la vostra opera, come faceste con Soveliss».

«Ciò non preclude tuttavia la necessità di combattere, di ricorrere alle armi».

«Una volta posi la stessa domanda al mio Maestro, ed egli mi disse: "I Re Saggi consideravano le armi strumenti del male, ma quando non avevano alternativa, le usavano"».

«Dunque è questo ciò che vado cercando da anni? È questo il vero volere di Heironeous l'Invincibile?». Rigel sembrava colto da una profonda estasi, mentre gli ultimi raggi del sole facevano risplendere sulla sua pelle la chiaroveggenza che il paladino aveva acquisito sui disegni divini.

«Reputo azione buona e giusta innalzare un tempio all'Invincibile, una volta fatto ritorno ai feudi nostri in Onnwal» esclamò d'un tratto Rigel. «Tale tempio costituirà il primario momento dell'applicazione del sì detto e mirabil progetto divino. In tal modo potrò valutare se ciò che mi indicate sia affatto veritiero».

«Felice di avervi aiutato nelle vostre afflizioni, ser» disse Gybir, poi spronò Tehmenir e si diresse al campo.

Mithabad era una città molto grande che si estendeva dalle pendici delle colline fino al mare, circondata da mura a terra e difesa da alcuni bastioni sulla costa, mentre il porto era costituito da una baia artificiale che rientrava all'interno della città. Era evidente che gli abitanti temevano incursioni dal mare, sia di pirati che di navi della Signoria delle Isole; tuttavia, come notarono i cavalieri una volta giunti in città, erano attraccate ai moli alcune navi dalle vele nere, il che suggerì anche che non tutti i pirati erano sgraditi. Questo fece pensare a Sid che, trovando un timoniere con le giuste amicizie, si sarebbe potuto attraversare il Mare Aerdi senza troppi inconvenienti.

Benché un gruppo di balordi non costituisse una minaccia per loro, i raminghi non ritennero necessario avere fastidi indesiderati, e poiché erano giunti in città al calare delle tenebre rimandarono la ricerca di un trasporto al giorno successivo.

Ancora una volta, i membri dell'Ordine della Salvezza Oscura ebbero l'occasione di riscattarsi dalla cattiva fama che gravava sui negromanti, offrendo un'accogliente ospitalità a Gybir e ai suoi compagni. Tuttavia vi era qualcosa di diverso nel santuario di Mithabad; non che i negromanti parlassero molto quando non era necessario, ma nelle ampie e buie sale sotterranee di uno dei maggiori santuari dell'Ordine incombeva un silenzio reverenziale e quasi timoroso, come se qualcuno di importante vi avesse fatto ritorno dopo molto tempo; una per-

sona che si attendeva, e tuttavia si pensava – o sperava – non sarebbe mai arrivata.

«Sei a conoscenza del significato della tua richiesta?».

«Sì, Maestro».

Gybir era in piedi, al centro della sala circolare, con l'intero consiglio dei Maestri e saggi del santuario attorno a lui.

«Tu, mezzelfo di appena ventisei anni – chiese ancora il Maestro – nonostante sia già stato nominato saggio, e senza che sia trascorso anche solo un anno dalla tua nomina a stregone, vuoi a noi inoltrare la richiesta di essere nominato *Maestro*?».

«Non è per vanto o ambizione che vi chiedo questo onore. Ritengo di essere pronto. E degno».

«Pronto?» fece eco un Saggio Necromante umano di mezza età. «Sono necessari anni di studio per considerarsi capaci di apprendere appieno il Tomo del Secondo Sigillo. Il sapere della magia occulta non è un potere incontrollato come quello di un villano incantatore adolescente. Come pretendi, giovane fratello, di poter padroneggiare il potere del Quarto Sigillo, quando nemmeno un anno prima d'ora eri un apprendista?».

«Io non pretendo. Io so».

«E come puoi saperlo?» chiese un Maestro. «Puoi dimostrarci le tue capacità, se sei tanto sicuro di possederle?».

«Io…». Gybir, per la prima volta nella sua vita, si trovò in difficoltà nel parlare ad altri negromanti; un brivido gli risalì la schiena, e un tremore gli prese le punta delle dita. Il mezzelfo dai capelli di rame riprese subito il controllo sull'ombra della sua anima, mentre le ali della notte, più nere e dense che mai, sorgevano dalla sua schiena. Socchiuse lentamente le labbra. «Io… ho fatto uso… della Sapienza Nera di Moil».

Tutto il consiglio fu pervaso da un grande fermento. *Grande* per la misura dei negromanti: in un consiglio reale gnomesco, il *grande fermento* degli stregoni equivaleva al silenzio; ciò era poi la dimostrazione che l'Ordine della Salvezza Oscura si reggeva su basi fortemente razionali, le quali si riflettevano poi sul comportamento dei suoi membri; era possibile attuare una discussione senza sollevare la voce, né infiammare inutilmente l'animo. Le stesse obiezioni rivolte a Gybir, che in un qualsiasi altro contesto si sarebbero potute tradurre in aperti insulti, erano invece state pronunciate con totale calma e moderazione.

«Come hai potuto canalizzare il potere di Moil?» chiese infine un Maestro.

«Il Maestro Sezhar, del santuario di Irongate, mi fece dono di uno Scettro Moilian, che consumai affrontando me stesso, un aleax immondo che la Fratellanza Scarlatta aveva posto a me e ai miei compagni come nemesi definitiva».

«Perciò l'utilizzo della Sapienza Nera di Moil, e la capacità stessa di utilizzarla, ti hanno permesso di superare te stesso» disse qualcuno nell'ombra. Gybir non capì da dove provenisse la voce; tese le orecchie fusate, ma ciò che sentiva era solo un sussurro profondo e al contempo sottile che riecheggiava nell'ampia sala. Infine un Maestro si alzò, e il saggio identificò l'origine di quella voce: era un umano anziano, eroso dall'età e dalla prossimità con la morte; il viso scarno, gli zigomi erano sporgenti, aveva profonde occhiaie scure e numerose rughe ai lati degli occhi e della bocca, le cui labbra erano ridotte a una grinzosa e sottile linea grigia sul volto pallido. Le palpebre stanche formavano una fessura che in parte celava due iridi del co-

lore del cielo come lo si può vedere solo dalla cima di una montagna, attorno a due pupille bianche e accese come quelle di un lupo al chiaro di luna. La testa era completamente calva, e non vi era traccia di barba sul viso, fatta eccezione per due lunghi baffi affusolati che scendevano ai lati della bocca e pendevano dal mento.

Egli era Magoun, uno dei Maestri più anziani del santuario, e probabilmente anche di tutto l'Ordine. Non aveva parlato fino ad allora, ma quando la sua voce aveva impregnato di saggezza e reverenza la sala, nessuno aveva più osato anche solo respirare, se questo avrebbe comportato la produzione di un qualche rumore. Le pupille luminose del Maestro erano occhi umani che per tutta la vita – quasi un secolo – altro non avevano scrutato che oscurità; osservando quei lumi, il mezzelfo sentì riaffiorare un ricordo, più simile a un sogno che a un'immagine definita. Udiva un vagito, probabilmente il suo; ma nella sala risuonavano solo il crepitare di bracieri. Percepiva un profumo di fiori, come di giovane donna; tuttavia il solo incenso bruciava nella sala. Sentiva un abbraccio avvolgente, caldo, forse quello di sua madre; fu invece risvegliato dalla mano pallida e ischeletrita del Maestro Magoun, appoggiata sulla sua spalla destra, quasi a formare una simmetria con le bianche ossa di Hoder, che mai, in tanti mesi, si era allontanato dal padrone, sempre accovacciato sulla sua clavicola sinistra.

«Mi ricordo di quando tua madre ti consegnò a me» disse l'anziano Maestro. Gybir era a mezza via tra le parole di Magoun e il ricordo di ventisei anni addietro.

«Un'elfa stupenda e disperata, ma cosciente che il suo sacrificio, il suo peccato, avrebbe avuto riscatto, un giorno. Non mi accorsi subito di questo, ma nei primi anni notai che avevi qualcosa di diverso, qualcosa in più. *Liadon*… Conosci il significato elfico di questa parola?».

«*Fronde argentate*» rispose timidamente Gybir.

«I capelli di tua madre avevano questo colore, ed erano la prova fisica che tu, come lei, sei superiore agli altri. Voi siete più forti, possedete un potere innato, una forza di volontà impareggiabile, che procede al pari della vostra umiltà. Tua madre ne era consapevole, e per questo ti affidò all'Ordine».

«La mia volontà, Maestro, non è forte quanto immaginate» obiettò il mezzelfo, i cui occhi si stavano facendo umidi.

«Ti riferisci ai tuoi sogni». Il saggio annuì, pur sapendo che non si trattava di una domanda. Il Maestro stava camminando lentamente attorno al suo apprendista.

«Oppure le tue psicosi» continuò l'anziano negromante. «Hai assistito alla morte di tutti i tuoi fratelli, con i quali hai vissuto e studiato fin dall'età di dodici anni, quando arrivasti a Ovestorrione. Hai visto Kaya, colei che amavi, venire trucidata da Kuranyie».

Il mezzelfo non si chiese nemmeno come il suo insegnate conoscesse tali fatti: scoppiò a piangere, ma il Maestro Magoun non ne sembrò sorpreso. In realtà, nemmeno Gybir si era scomposto; solamente il suo volto si era arrossato sotto le lacrime, e la sua voce era singhiozzante.

«È così. In quell'attimo la mia volontà fu distrutta» disse.

«Eppure risparmiasti Kuranyie, quando avevi occasione di ucciderla e di vendicarti. I tuoi incubi, le tue rabbie, le tue paralisi non ti hanno mai costretto completamente all'inettitudine, quando chiunque altro sarebbe stato distrutto da un simile stato d'animo».

«Una punizione per chi è stato una vittima» osservò Gybir, in tono provocatorio.

«Una prova – replicò il Magoun – per dimostrare a te stesso che puoi controllare simili

sentimenti. Puoi violare la paralisi di una psicosi, puoi piegare un incubo al tuo volere, fino a farti mostrare da esso il futuro, se lo desideri».

Il mezzelfo guardò incredulo gli occhi bianchi e indaco del Maestro.

«Sì, Gybir. I tuoi sogni non sono solo rimpianti del passato, ma anche prescienza».

«Posso modificare il futuro?».

«Non ti è dato saperlo. Non è dato saperlo nemmeno a me. Forse nemmeno la Dama di Acciaio, l'Arcimago delle Divinità e il Sussurrato conoscono la risposta alla tua domanda. Conosciamo il passato, eppure non lo si può cambiare; è forse diverso per il futuro? La conoscenza di esso ci da la possibilità di prevenirlo? È possibile. Ma il futuro che vedi è quello che sarà senza il tuo intervento, oppure è un sapere condizionato al fatto che puoi cambiare ciò che non è ancora accaduto? È cos'è il destino? L'impossibilità di cambiare il futuro o la necessità di agire preventivamente su esso?».

«E dunque cosa devo fare?» chiese Gybir, disperato. «Il passato è un arciere velenoso che non può essere abbattuto, e il futuro è un dipinto di cui possiedo il pennello ma non i colori. Devo forse portare la mia attenzione solo sul presente?».

«Il presente è l'unica certezza, l'unica cosa mutevole che sei certo di poter cambiare. Non esisti più come esistevi in passato, e non sai se esisterai nel futuro; tuttavia ora, in questo preciso istante, tu esisti. Nessun incubo o demenza può farti dubitare di ciò». Gybir non rispose. Non vi era nulla da dire, perciò stette zitto.

«Il tuo agire – continuò il Maestro, senza interrompere il suo moto circolare, come un lupo affamato – il tuo solo agire, puro e semplice, senza l'intervento della mente, senza che questa imiti il passato o si proietti nel futuro, l'*agire senza agire* è ciò che davvero conta. La capacità di agire è il vero potere, la consapevolezza di agire è la vera volontà, il controllo del proprio agire estraneo ai pensieri della mente è la vera saggezza. Tu vuoi diventare un Maestro, ma prima di ricoprire questa carica dovrai comprendere da te il significato delle mie parole. Hai già ricevuto un grande onore diventando un Saggio, e Sezhar sperava che ti nominassimo Maestro Necromante al più presto, tuttavia non condivido la sua fretta. Arriverà anche il tuo momento, Gybir Liadon, quando in te si sprigionerà il vero potere che covi, ma fino ad allora, con l'aiuto e la guida di Wee Jas, dovrai coltivare la saggia arte della pazienza».

XXXIII – il pirata

Senza porte, senza arredo, un lungo corridoio pavimentato.
Un regolare, penetrante suono di gocce che cadevano. Nebbia nera trasudava dalle pareti, dalle pietre.
Avanzava, ma non faceva che ripetersi la stessa scena. Il gocciolare persisteva.
Dei freddi artigli gli afferravano le ossa della schiena. Un pianto di bambino, attorno a lui, ma quando si voltava, nulla, solo nebbia, il lungo corridoio, e le gocce che cadevano, inesorabili.
Un vento freddo lo spinse avanti. Non si oppose, si fece trasportare, ma alla fine si fermò, immobile, i piedi pesantissimi.
Un mantello, di fronte a lui, nero come la notte. L'ombra si voltò. Era lei, ma metà del volto sfigurato. Un teschio incrostato di sangue.

Il marinaio seduto al tavolo della locanda si fece una grassa risata.

«Voi volete che io vi porti fino a Lendore?» chiese il marinaio, e riprese a ridere.

Sid e Taklinn non capivano cosa ci trovasse di tanto strano quell'uomo nella loro richiesta. Il sole non era ancora a metà del suo tragitto sopra Mithabad, ma l'alito del marinaio puzzava già di acquavite orchesca; Sid capì quindi che chiedere ulteriori spiegazioni a quell'uomo sarebbe stata una perdita di tempo, e i due cavalieri erano in procinto di andarsene quando Taklinn fu afferrato per un braccio da un uomo di bassa statura, vestito con una giacca e dei pantaloni di cuoio, gli stivali in pelle di squalo accavallati sul tavolo e con la testa nascosta da un ampio cappello scuro, da cui scendeva una lunga treccia di capelli rosso scuro.

«Ho sentito che volete andare a Lendore» disse il pirata, senza spostarsi dalla propria posa che lo faceva sembrare addormentato. La sua voce beffarda proveniva cupa dall'ombra del cappello.

«E se è così?» chiese Sid, con circospezione.

«Non tutti possono raggiungere quelle isole, ma se vi serve un passaggio trovatevi all'"Ancora Incagliata" dopo il tramonto. È facile da raggiungere: è l'ultima locanda sulla banchina sud, la riconoscerete per la torre che spunta dal tetto. Una volta lì, chiedete di *Ard*».

Il misterioso informatore non disse altro, ma con la mano sinistra alzò una tazza di peltro e se la portò sotto l'ombra del cappello; l'halfling intuì che non ci fosse altro da fare che avvisare Rigel e Gybir, quindi uscì dalla locanda.

A Rigel non piacque l'idea di avere a che fare con un simile individuo, ma Gybir e Sid lo convinsero a incontrare Ard. Rigel e Gybir si trovavano ancora al santuario dell'Ordine della

Salvezza Oscura quando il nano e l'halfling tornarono dal loro giro alla ricerca di un traghettatore.

Gybir era un po' avvilito per la sua mancata nomina, ma capiva bene che le motivazioni di Magoun erano davvero valide; in ogni caso, visto com'erano andate le cose per sé stesso, il mezzelfo decise di non proporre la promozione del proprio apprendista, stabilendo quindi che Danel non sarebbe divenuto uno Stregone Necromante fino al compimento dei vent'anni. Il ragazzo non prese male la questione, già messo in guardia dal suo maestro sul fatto che non sarebbe stata una buona idea infrangere le regole e le usanze dell'Ordine: Gybir gli aveva insegnato anche la pazienza, e si confidò con Danel promettendogli di mantenere il segreto sulla *lancia spettrale*, a patto che il giovane umano facesse lo stesso.

Per il resto del giorno i compagni di Gybir si rilassarono o si dedicarono alla manutenzione del proprio equipaggiamento: Taklinn e Sid trascorsero infatti molto tempo nella zona del mercato, cercando di vendere alcuni dei tesori che avevano raccolto a Scant e nella tana di Kallionastiryne, oppure acquistando materiali e oggetti che avrebbero potuto rivelarsi utili nei momenti finali del loro viaggio. Rigel e Soveliss si recarono invece al locale tempio di Heironeous, un castello fortificato posto sulle colline alle spalle della città, dove fecero la conoscenza del priore e lasciarono alcune offerte alla Chiesa. Dopo aver pregato assieme alla mezzelfa, Rigel intrattenne alcuni chierici narrando le avventure che aveva vissuto fino a lì, e discusse con gli ospiti e i chierici più esperti di teologia circa le riflessioni sorte negli ultimi giorni, come l'importanza della misericordia e la tradizione della stessa. Parlando di etica e di guerra, il tempo trascorse velocemente sia per Rigel e Soveliss, sia che per il nano e l'halfling, finché il sole non iniziò a scendere dietro agli Altopiani Hestmark; i compagni si radunarono quindi al santuario dei negromanti e chiamarono Gybir.

Lasciati Danel e i non morti al santuario, i quattro cavalieri di Onnwal si recarono dunque con Soveliss all'"Ancora Incagliata". Lungo la strada, Soveliss si chiese la causa delle tante reticenze nei confronti di Lendore: fatta eccezione per l'uomo nella locanda che aveva organizzato l'incontro con Ard, infatti, nessuno a Mithabad sembrava volersi avvicinare alle isole elfiche, ma né Rigel o Soveliss né Taklinn o Sid erano riusciti a ottenere alcun tipo di informazione dai locali. Solamente Gybir aveva una vaga idea del perché fossero in pochi in città a parlare di Lendore con leggerezza.

«Innanzitutto – spiegò il mezzelfo – ritengo che con le attuali guerre tra Ahlissa e Solnor, e con l'intensa attività dei Baroni del Mare e della Signoria delle Isole, attraversare il Mare Aerdi possa rivelarsi un'impresa molto azzardata per una semplice imbarcazione da trasporto».

«E questo come lo sai, se non sei mai uscito dal tuo tempio?» chiese Sid.

«L'ho letto, e ne ho discusso con alcuni saggi».

«Però – li interruppe Taklinn – oggi abbiamo visto molte navi muoversi nel porto. Sembra che il traffico non manchi».

«È vero – continuò Gybir – ma potrebbe trattarsi di navi che seguono rotte costiere, mentre tra noi e Lendore ci sono più di trentacinquemila braccia di mare aperto, e una rotta troppo stretta ci condurrebbe vicino alle coste della Signoria delle Isole».

«In addizione a ciò – soggiunse Rigel – ho pensiero che detto arcipelago non gradisca presenze estranee alla loro popolazione».

«Perciò dei timonieri della terraferma non sarebbero i benvenuti, se attraccassero presso i Lendoreani» concluse Soveliss.

Discutendo sul mistero di Lendore, i compagni giunsero in fine all'ultima locanda del porto di Mithabad e chiesero di Ard; l'oste indicò una porta dietro al banco, che dava accesso a una scala a chiocciola che conduceva alla torre. Le scale erano di legno cigolante, strette e spesso inclinate o irregolari, che sia avvolgevano attorno alla struttura portante centrale; quella torre dava l'impressione di essere un edificio spettrale, ma Gybir rassicurò i suoi compagni, dicendo che si trattava solo di un effetto della luce e dell'aspetto trascurato del camminamento. In cima pinnacolo c'era una stanza privata, arredata con gusto e ampia quanto tutta la torre, dove li attendeva lo stesso uomo incontrato quella mattina; si fece trovare seduto su un sofà, con i talloni appoggiati al bordo di un tavolino, e questa volta si poté notare che aveva una lunga sciabola legata al fianco sinistro.

Quando i raminghi entrarono, l'uomo non si alzò, ma ebbe quantomeno la cortesia di togliersi il cappello. Gli occhi verdi, il viso allungato e magro e le orecchie a punta lo tradivano: era un elfo.

«Salve, io sono Ard, e da quello che ho capito siete molto interessati a raggiungere Lendore». Rigel annuì austero.

«Vedete – continuò l'elfo – il problema è che quelle isole sono circondate da un sacco di scogli, i porti sono nascosti e qualche stregone lendoreano deve aver fatto calare una nebbia magica attorno alle coste. In pratica, solo un elfo può vedere attraverso questa foschia e seguire la rotta giusta; ora, guarda caso, io sono un elfo e, guarda caso, ho anche una nave». Ard indicò la finestra: attraverso il vetro ingiallito dal sole e dall'aria di mare Rigel vide ormeggiata al molo una nave molto esile, con due alberi e con un castello di prua armato di balista; vista al chiaro di luna, l'imbarcazione appariva come un vascello fantasma. Il paladino si voltò nuovamente, guardando il marinaio.

«Quale tipologia di mercato è espletata dall'attività vostra, messere?» chiese il cavaliere.

«Rigel, lascia stare…» lo riprese Taklinn, ma Ard aveva già iniziato a rispondere.

«Dipende dagli acquirenti e dai venditori, le merci cambiano a ogni viaggio, così come le destinazioni, ma talvolta trasporto anche persone».

«Intendete voi forse asserire…» «No, non quel tipo di commercio – incalzò Ard – ormai in questa zona c'è poca domanda. Le guerre tra Ahlissa e Solnor sono sufficienti a rifornire di schiavi entrambi, e a Sud non ce n'è grande richiesta. Preferisco persone che pagano, e che generalmente puzzano di meno».

«Persone che pagano…» fece eco Gybir.

«…in anticipo, naturalmente» precisò Ard.

«Quando possiamo partire?» chiese poi Gybir.

«Dato che avete l'aria di gente che va di fretta – rispose Ard – possiamo salpare anche domani. Seicento monete d'oro a testa, e in dieci giorni saremo a Lendore».

«Tale ammontare di danaro è comprensivo anche delle cavalcature?» si informò Rigel.

«Mille aggiuntivi per ogni cavallo» puntualizzò Ard.

La somma richiesta dal pirata non era per nulla esigua, ed era probabilmente gonfiata.

Rigel e Gybir fecero allora ricorso a tutte le loro abilità diplomatiche per contrattare (e in fondo era ciò che anche Ard desiderava), riuscendo infine ad abbassare la cifra a trecentocinquanta monete ciascuno, delle quali metà, per essere sicuri di non farsi ingannare, sarebbero state pagate alla fine del viaggio.

Rigel non aveva pagato per i cavalli poiché, gli aveva fatto notare il negromante, sarebbe stata una spesa inutile trasportare le cavalcature su delle isole tanto piccole da poter essere facilmente percorse a piedi; il paladino meditò quindi di lasciare i cavalli al locale tempio di Heironeous, e inviò Soveliss a prendere accordi con il priore: la compagnia avrebbe pagato al tempio il necessario per provvedere allo stallaggio dei cavalli per due mesi, e se dopo un anno e un giorno i cavalieri non fossero tornati, il tempio avrebbe potuto vendere i cavalli o disporre di questi come meglio credeva; per assicurarsi la collaborazione dei suoi fratelli sacerdoti, Rigel diede a Soveliss altre cento monete d'oro come un tributo aggiuntivo. Nonostante fosse già sera, Rigel si aspettava che il priore avrebbe ricevuto Soveliss dopo le funzioni notturne. Quando Soveliss fu partita, i raminghi si accordarono con Ard per incontrarsi l'indomani mattina all'ormeggio della nave.

Usciti dalla locanda, i quattro cavalieri si trovarono davanti a una visione molto inaspettata: una figura alta come Ard, ma completamente avvolta da una tunica di pelle di diversi animali, con allacciati alla tracolla una scimitarra, un arco e una bellissima faretra, mentre un cappuccio copriva il volto di quel personaggio, lasciando scendere, come per il pirata, solo alcune lunghe trecce di capelli. Al suo fianco, un grande lupo dal manto scuro scrutava i raminghi scodinzolando.

L'abbigliamento, ma anche e soprattutto il colore biondo dei suoi capelli permisero ai quattro raminghi di riconoscere subito il loro compagno Alamir Holimion. Gybir gli pose una mano sulla spalla, sorridendo.

«Ebbene, Alamir. Sei tornato».

«*Alamir* – disse tra sé il druido – questo nome mi suona molto strano… È il mio nome, ma è come se appartenesse a qualcun altro. Per più di un secolo sono stato Barandraug, poi all'improvviso è arrivata un'elfa a dirmi che mi chiamo Alamir Holimion, e che lei è la mia gemella. È anche per questo motivo che me ne sono andato, quando eravamo nel bosco. Avevo bisogno di pensare, di capire chi sono veramente».

«E decimare una moltitudine d'orci si rivelò essere un valido medio per tal dilemma?».

«In effetti, sì» rispose Alamir, e nel dirlo suscitò naturalmente lo sdegno, ma anche, lo stupore di Rigel.

«La presenza di Thernja mi ha messo sull'orlo di un baratro: chi sono io? Barandraug, il druido, o Alamir Holimion, l'elfo? Ero combattuto, non capivo se la mia vita dovesse essere quella assieme a Thernja, nella ricerca di un'eterna vendetta sugli orchi, un sentiero vuoto e inutile, o se dovevo tenere fede al giuramento fatto a Monmurg, e onorare l'investitura ricevuta a Scant? Alla fine ho fatto la mia scelta» disse il druido, prendendo dalla bisaccia la sua spilla di cavaliere di Onnwal.

«Ho deciso di essere Barandraug il Cavaliere, per quanto assurda possa sembrarmi questa vita lontano dai boschi. Ma ho dato la mia parola, e ora non posso più tirarmi indietro fino a quando la nostra missione non sarà compiuta».

Gybir guardò l'elfo con compassione. *In fondo è poco più di un adolescente*, pensò il Saggio Necromante, *nonostante abbia centoventi anni*. Era comprensibile, secondo Gybir, che il suo compagno potesse avere dei momenti di debolezza; e chi non ne aveva, in fondo? L'insoddisfazione di Rigel, il dolore di Gybir stesso, il senso di colpa di Sid. Forse Taklinn era l'unico a non essere afflitto da questi sentimenti, o forse la sua pelle di nano era semplicemente troppo spessa perché ci si potesse vedere attraverso, i suoi occhi troppo duri per lasciar scendere delle lacrime.

«Ebbene dunque, o Barandraug, rimarrai noi appresso?».

«Sì – rispose schietto l'elfo – ma vorrei che mi chiamaste Alamir». Sid lo guardò perplesso.

«Ma… – protestò l'halfling – avevi detto che sei Barandraug!».

«Sì, può sembrare una contraddizione, è vero – ammise il druido – ma il mio vero nome è Alamir Holimion, è così che mi hanno chiamato i miei genitori, perciò resterà questo».

«Oh, non preoccuparti» disse Taklinn sorridendo. «Per me resterai sempre Døkkrwarg».

Fu così che Alamir, dopo una lunga assenza, tornò a far parte del gruppo.

E ti pareva, pensò Taklinn, *meno male che non c'è la sorella*. Seppur con atteggiamento meno aggressivo, anche Rigel aveva avuto gli stessi pensieri.

«C'è un'altra cosuccia che dovremmo risolvere, Døkkrwarg» disse poi il nano. «L'elfo, lì dentro, non sa che vieni anche tu». Alamir guardò il difensore delle Headland con espressione ingenua e confusa.

«Di cosa sta parlando?» chiese poi rivolgendosi al *mezzoumano*.

«Come sai – spiegò il negromante – la nostra destinazione sono le Isole Lendore, ma sembra che solo gli elfi possano navigare lungo le coste dell'arcipelago, e nessuno a Mithabad è perciò disposto a darci un passaggio fin lì, fatta eccezione per un pirata, un elfo di nome Ard. Abbiamo già concordato il prezzo per il trasporto a trecentocinquanta monete d'oro a persona; i nostri cavalli li abbiamo mandati al tempio di Heironeous qui in città, e verremo a prenderli una volta terminato il nostro compito sulle isole; faresti meglio a portarci anche Suhen».

«Non cambiare discorso, Gybir» disse il nano.

«Non preoccuparti, Taklinn. Penso che ormai Alamir ci sia arrivato da sé».

«Già» disse il druido. «Tra elfi ci accorderemo in modo che possa venire con voi, anche se ora che ci sono io potremmo prendere una barca e lasciare che sia io a dirigerla».

«Senza offesa, Døkkrwarg, ma tu navighi peggio di me».

«In effetti – osservò Soveliss – il pirata ha detto che le coste sono dense di scogli, e che è necessario un timoniere esperto per condurre la barca».

«D'accordo, mi avete convinto».

I compagni passeggiarono per un po' lungo le vie di Mithabad, dirigendosi verso il santuario dei negromanti dove Soveliss e Danel li attendevano. Camminando, Alamir raccontò di come avesse deciso di lasciare Thernja e ritornare sulla propria strada, mentre suoi compagni narrarono degli eventi avvenuti a Hadtalf.

Dopo aver attaccato il campo di orchi nel Bosco Rieu, Alamir e Thernja avevano attraversato la foresta alla ricerca di superstiti assieme ad alcuni elfi di Sunndi. Non avevano impiegato molto tempo a perlustrare i confini, muovendosi agili tra gli alberi; al

druido era sembrato di tornare alla sua infanzia nel Bosco del Terrore, oltre il Mare Azzurro, quando era un giovane elfo che veniva istruito dai druidi più anziani e non conosceva né il lupo nel la compagnia di raminghi, e non aveva mai visto una città. La lunga permanenza nel bosco aveva rinvigorito lo spirito del druido di Daerech, e con il passare del tempo Alamir capì che la vita di città, le guerre e le trame politiche avevano fiaccato il suo buonsenso fino a portarlo a compiere gesti sconsiderati, come l'andare contro Rigel e le leggi di Irongate facendo evadere Thernja, o lasciando la compagnia per seguire la sua crociata razzista. Ad Alamir mancavano il passato e la sua casa, e vedeva queste in Thernja, che esercitava su di lui un'attrazione morbosa; l'elfa non era da meno, innamorata di suo fratello e sempre vicina a lui. Per un primo periodo i due gemelli erano andati d'accordo, ma i continui discorsi di Thernja sull'annientamento e la malvagità degli orchi stavano iniziando a stufare Alamir, che non faceva mai a meno di ricordare i lunghi mesi trascorsi con Rigel; un giorno i due elfi erano tornati all'accampamento degli orchi, dove tutti i cadaveri erano stati bruciati, ad eccezione di alcune teste dei nemici più forti che erano state conficcate su dei pali di legno e lasciate a marcire come delle macabre bandiere. Vedendo quello spettacolo in cui divampavano fumi di morte e fuoco, il druido si era reso conto di ciò che aveva fatto e aveva parlato alla sorella.

«Thernja – aveva detto – inizio a credere che Rigel non avesse davvero torto su sul tuo conto».

«Che vai dicendo?» aveva chiesto lei.

«Lo sai bene. All'inizio pensavo che tu fossi solo traumatizzata dalla perdita di tutti i nostri cittadini, ma ora credo che tu possa davvero essere malata. Quel Quarion deve averti influenzato troppo con questa storia degli orchi, perché sembra che tu provi piacere nel vedere il colore nero del loro sangue».

«Alamir, non ti ho mai sentito parlare così».

«Lo so, sorella mia, ma è giusto che tu sappia la verità. Io ho fatto un giuramento, e anche se le questioni di dèi e demoni non fanno per me, sento che devo completare il mio compito prima di occuparmi del passato. È strano da dire, ma ho l'impressione che se non preveniamo il futuro, non ci sarà nessuno, nemmeno noi, per ricordare il passato, e così anche il ricordo della nostra città verrà distrutto, come è stato per le sue case e il suo popolo».

«Ci siamo noi due. Possiamo ricostruire i palazzi e riempirli di figli. Daerech non è ancora distrutta del tutto».

«Non dire così, Thernja. Forse un giorno potremo ricostruire Daerech, ma non è questa la mia priorità. Andremo a Lendore, aiuteremo Rigel e gli altri a fermare la Fratellanza Scarlatta, e se riusciremo nel nostro intento, useremo le risorse di Lungobosco per ricostruire Daerech».

Alamir si era alzato dalla roccia su cui i due elfi erano seduti e si era avvicinato a Suhen, ma Thernja si era alzata a sua volta e aveva richiamato il druido.

«Noi non andremo da nessuna parte» aveva detto lei. Alamir l'aveva guardata con compassione.

«Mi dispiace, ma non sembri mia gemella nel carattere». Il druido era salito in sella, seguito dal lupo, e aveva voltato il cavallo verso est. «Sai dove trovarmi, nel caso cambiassi idea».

I cavalieri continuarono a raccontarsi la loro avventure lungo la strada, ma la loro conversazione fu interrotta da un boato nelle vicinanze; erano ancora lontani dal santuario dell'Ordine, perché si trovavano in un quartiere abitato dalla bassa borghesia nella zona occidentale di Mithabad.

Immediatamente dopo quel terribile tonfo, simile al rumore di una frana, i raminghi videro e sentirono un grande fermento di persone che accorrevano verso l'origine del boato; a pochi isolati da dove si trovavano c'era un piccolo palazzo con un fianco completamente crollato, avvolto da una densa nube di polvere.

«Stavano facendo delle aggiunte a quel palazzo, ma è successo qualcosa e c'è stato il crollo» disse un passante ai cinque cavalieri.

«C'è qualcuno intrappolato lì sotto!» gridò un'altra persona. Il timore che degli operai fossero bloccati sotto le macerie si diffuse rapidamente tra la folla, e questa notizia fu confermata dai lamenti che provenivano dall'interno dell'edificio.

«Ma sono le persone di questa regione che non sanno costruire le case, o è Olidammara che si prende gioco di noi?» si chiese l'halfling.

«Sid ha ragione» disse Taklinn. «Ci troviamo sempre qualche edificio in cedimento o in fiamme».

Dopo una breve esitazione, i raminghi si fecero largo tra la gente e avanzarono nelle macerie, facendo luce con delle torce e dirigendosi verso le voci che imploravano aiuto; Gybir fu tuttavia assalito da un grande sospetto, poiché quando si concentrava per individuare la fonte di quelle voci, esse cessavano completamente per alcuni istanti, oppure il loro timbro si distorceva in modo innaturale. Alamir stava già smuovendo le rocce con i suoi poteri quando il mezzelfo tentò di fermarlo, ma era ormai troppo tardi: un secondo crollo aprì una voragine sotto i piedi dei raminghi, che precipitarono in un baratro oscuro e si fermarono parecchi metri più in basso, nelle profondità del sottosuolo, dopo essere rotolati sulla parete di un cunicolo fangoso.

XXXIV – gli illithid

Erano immersi nell'oscurità; quando i raminghi ebbero ripreso conoscenza, Gybir evocò subito un alone di luce nel palmo della propria mano, in modo che questo risplendesse al pari di una torcia, poi ripeté l'incantesimo con le armi dei suoi compagni, affinché che ognuno potesse individuare gli altri e riuscisse a orientarsi in quel luogo buio e misterioso.

Si trovavano in un'ampia cavità dove aleggiava una foschia sinistra. Tutti si voltarono nella direzione del cunicolo da cui erano arrivati, ma si accorsero che era stato riempito di terra e macerie.

«Siamo troppo in basso – disse Alamir, ponendo la mano sulle macerie che ostruivano il passaggio – non posso aprire la strada da qui. Dobbiamo cercare un'altra via». In quel momento il druido si accorse che il suo lupo era scomparso.

«Era dietro di noi – disse Sid – ma penso che è rimasto su».

«Mi auguro che non finisca nei guai», si disse l'elfo.

Scrutando le pareti della grotta, non più ampia di nove metri, Rigel vide un'apertura dai bordi regolari che dava l'impressione di essere un'uscita.

«Bene – esclamò Taklinn – siamo nel sotterraneo di quel palazzo, seguitemi!» e si avviò rapidamente verso la porta, ma fu subito afferrato dal paladino.

«Regola prima – spiegò Rigel – mai procedere mossi da fretta in tali cunicoli». Il nano sbuffò, poi proseguì con passo più cauto.

«Mi chiedo che fine hanno fatto quelli che dovevamo salvare» disse Sid.

«Temo che quelle voci fossero solo delle illusioni per attrarci qui» mormorò Gybir, cupo.

«Cosa intendi dire, mezzoumano?» chiese Alamir. Il negromante avanzò lentamente lungo il corridoio; meno di due metri dopo l'apertura nella parete della grotta, la galleria voltava a sinistra: era un corridoio largo appena un cinque piedi pavimentato da grosse lastre, mentre le pareti erano rivestite da pietre nere. Il suolo era umido, e dal soffitto cadevano regolari delle gocce d'acqua, il cui suono echeggiava spettrale nella galleria.

«Non siamo giunti qua per caso» sentenziò il negromante, facendo scorrere la mano guantata di cuoio lungo le pareti umide. «Queste gallerie conducono a un presagio di morte».

«Se è così, meglio essere cauti» disse l'elfo.

Dopo circa sei metri, il corridoio terminava in una porta di legno; Taklinn bussò, e poiché non ottenne risposta la aprì: dopo la porta il corridoio continuava per un'altra dozzina di metri, terminando in una scala che saliva; non vedendo ancora minacce, il nano avanzò ulte-

riormente lungo il corridoio, ma superata la porta il pavimento cedette sotto i suoi piedi, ed egli precipitò in un pozzo stretto e profondo. La caduta fu pericolosamente lunga, ma Taklinn atterrò di fianco, e grazie alla sua robusta costituzione e all'armatura di adamantio ne uscì solo con una slogatura al gomito e un paio di coste incrinate.

Accertato che Taklinn fosse pressoché illeso (non bastava qualche contusione a fermare un nano), Rigel si affacciò dalla sommità del pozzo e rimproverò il guerriero.

«Regola seconda: i sotterranei sono alquanto muniti di trabocchetti e ordigni». Intanto Sid aveva lanciato al nano le verghe inamovibili, e Taklinn si era così tirato fuori dal pozzo. Dopo essersi ripulito l'armatura, impugnò l'urgorsh e si mise in cammino, ma fu prontamente bloccato dal paladino.

«Regola terza – disse ancora Rigel – è consuetudine savia permettere che proceda dapprima lo scassinatore».

«Stai buono!» esclamò Taklinn.

Alcuni metri più avanti il corridoio si incrociava con un altro corridoio di pari lunghezza: a ogni estremità c'era una porta, fatta eccezione per le scale di fronte al gruppo; all'incrocio dei corridoi vi era invece un'altra botola, che Sid riconobbe prontamente e segnalò ai suoi compagni.

«Regola quarta: rispettare il silenzio».

Le scale conducevano a un passaggio di pochi metri che terminava in una tenda; una volta raggiunta la fine del corridoio, Sid spostò lentamente il drappo con il piatto della spada: oltre la tenda si apriva una stanzetta quadrata con un'altra tenda e due porte, e il ladro notò che al di là della tenda c'era una trappola, al che Gybir ipotizzò che ce ne fosse una anche di fronte all'altra tenda.

«Da quale iniziamo?» chiese l'halfling a Rigel.

«Regola quinta: mantener sempre la direzione medesima». Con questo, Rigel intendeva dire che si doveva iniziare dalla porta che avevano di fronte, ma questa, come la prima, si rivelò essere bloccata.

«La sfondo?» chiese Taklinn, senza indicare una porta in particolare, ma Rigel lo incitò a tornare indietro: c'erano ancora due porte da esplorare, e sarebbe stato saggio controllare che oltre quelle porte non ci fosse qualcuno – o qualcosa – che potesse sorprenderli alle spalle.

«Regola sexta – disse il paladino prima di andare – lasciar un signale nei loci traversati».

I raminghi esplorarono dunque la galleria fino ai suoi estremi: una delle due porte era finta, poiché oltre a essa c'era roccia piena, mentre l'altra era una robusta porta di pietra, ma conduceva a uno spazio cavo. Non aveva serratura, ma sembrava bloccata, quindi Taklinn e Rigel dovettero faticare non poco per aprirla. La porta cedette con un fragoroso tonfo.

«E tanti saluti alla regola numero quattro» disse il nano.

Avanzando attraverso una serie di cunicoli sempre più piccoli, i cinque cavalieri si trovarono infine in una piccola stanza, larga non più di tre metri ma dal soffitto molto alto, tanto che questo era celato dall'oscurità. Gybir intensificò la luce nella propria mano, ma ciò che videro fu davvero inatteso: tre creature serpentine, con il corpo ricoperto di sottili scaglie color porpora scuro, strisciavano sulle pareti sopra le teste dei raminghi; la loro coda terminava con un pungiglione rastremato, e la testa, simile a quella di un anguilla, aveva fattezze quasi uma-

ne. «Naga oscure», disse Gybir.

Una delle tre serpi si lanciò subito contro Rigel, che schivò agilmente il suo morso e la decapitò di netto con Alastella. Un'altra naga tentò di attaccare Rigel usando il pungiglione avvelenato, ma il cavaliere parò anche il secondo colpo respingendolo con lo scudo; la naga non fece in tempo a preparare un altro assalto prima che Gybir si librasse il volo tra le due creature, colpendole entrambe con un raggio di luce viola: la naga che aveva attaccato Rigel fu colta alla sprovvista, e scivolò in basso di qualche metro, mentre l'altra evitò l'incantesimo del negromante e tentò di rispondere con un fulmine magico; iniziò così uno scontro tra incantatori che tenne entrambi impegnati per un po'.

Taklinn si era intanto fatto avanti, e aveva afferrato la naga ferita per la coda trascinandola a terra. Sid ebbe così la possibilità di saltarle al collo e di ucciderla con i suoi pugnali, trafiggendo il mostro alla nuca.

La terza naga era ancora impegnata a contrastare gli incantesimi di Gybir quando fu trafitta da due frecce di Alamir che la fecero precipitare a terra. Il paladino le fu subito addosso, infilzandola al fianco, e subito il Saggio Necromante, come un angelo oscuro, scese in picchiata sulla creatura toccandola e aspirando da essa tutta l'energia vitale.

«È un vicolo cieco!» esclamò Sid: sembrava che i raminghi sarebbero dovuti uscire da quel corridoio pieni di trabocchetti e inganni per tornare sui loro passi, riprendendo l'esplorazione dalla sala delle tende. Mentre si dirigeva al corridoio, tuttavia, Sid notò una botola nel pavimento: non era una trappola, bensì l'accesso a un budello molto stretto e umido, tanto che nell'attraversarlo Rigel e Taklinn incontrarono numerose difficoltà. Alamir era di pessimo umore, chiedendosi dove fosse finito il proprio compagno animale.

Quando il canale si allargò, il gruppo si trovò davanti all'ennesima porta chiusa.

«Messere scassinatore, aprite» incitò Rigel, ma il ladro si accorse subito che la porta era sbarrata dall'interno; il difensore nanico si fece allora avanti e abbatté la porta con un calcio: il legno rinforzato cadde a terra con un rumore cupo che riecheggiò in tutta la sala sollevando una nuvola di polvere e sabbia. Si trattava di uno spazio immenso, una stanza quadrata lunga almeno trenta piedi, e il cui soffitto era sorretto da più di settanta colonne disposte in file perpendicolari. L'oscurità, che regnava incontrastata in ogni altra parte del sotterraneo, era in quel luogo smorzata da numerosi candelabri appesi alle pareti e al soffitto, dai quali colavano maestose stalattiti di cera; da un lato della sala tre grossi pilastri emergevano parzialmente dalla parete, e su ognuno di essi era collocata una porta chiusa; dal lato opposto, a ridosso della parete, stava uno scanno in pietra rialzato. Lì seduto c'era un essere dall'aspetto umanoide, dalla pelle gommosa e verdastra, lucida e viscosa; la testa della creatura somigliava a una piovra con quattro tentacoli, ed era resa ancora più orrenda da un paio di occhi bianchi e gonfi. In piedi attorno al trono c'erano altre tre di queste entità: erano scortica-mente, esseri tanto subdoli, diabolici e potenti da essere temuti da tutte le creature dell'oscurità. Gli illithid – così si chiamavano tra loro gli scortica-mente – erano famosi per piegare gli altri al proprio volere e frantumare la mente dei nemici; avevano anche la fama di essere estremamente intelligenti, del tutto malvagi e terribilmente sadici. I quattro illithid tra l'altro non sembravano per nulla turbati dall'irruzione dei cavalieri, come se li stessero già aspettando.

I raminghi avanzarono nel salone sotterraneo con circospezione, sguainando lentamente le armi e rimanendo vicini e serrati. Anche la compagnia conosceva la terribile fama degli illithid, e quella era il peggiore incontro che speravano di fare durante la loro avventura.

Signori cavalieri, è un onore per noi avervi al nostro cospetto. La voce risuonava nelle menti dei raminghi come se provenisse dall'interno delle loro teste. L'illithid sul trono non si era mosso, limitandosi a fissare il gruppo con i suoi tetri occhi bianchi. Era risaputo che gli scortica-mente, sebbene palassero il Sottocomune, preferissero comunicare telepaticamente.

Vi abbiamo condotti qui di proposito, inducendo i crolli nell'edificio ed emulando delle richieste di aiuto. La vostra fama ha raggiunto anche noi, e non dubitavano del fatto che avreste rischiato la vostra vita per salvare il prossimo.

Gybir ebbe un pessimo presentimento.

La ragione per la quale vi abbiamo condotti a noi è semplice: ciò che vi sta spingendo ad attraversare le Flanaess è un tentativo di impedire che la Fratellanza Scarlatta compia una particolare azione, un'azione che porterà gravi conseguenze sul Piano Materiale, conseguenze che danneggerebbero tanto voi quanto noi. Per poter raggiungere i loro obiettivi, tuttavia, la Fratellanza Scarlatta ha bisogno dell'aiuto di un fattucchiere githyanki, in assenza del quale cesserebbe il rischio che avvenga il peggio.

Vi è un modo per eliminare tale githyanki velocemente e senza possibilità di errore, ma per fare questo sarà necessario recarsi sul Piano Astrale. Vi daremo la possibilità di viaggiare fino a lì; una volta raggiunto il Piano Astrale, dovrete trovare la città di Tu'narath, la più importante delle fortezze githyanki, situata sulla tomba di un antica divinità; entrati in città, userete l'arma che vi consegneremo per estirpare il fattucchiere githyanki, e con esso il rischio di un disastro su questo mondo.

«Questo fa supporre che saremo noi a farlo» osservò Alamir con aria di sfida.

La tua intelligenza è famosa, elfo. Ti chiederai quindi perché non possiamo compiere da soli questa impresa: ebbene, penso che siate al corrente dell'odio che i githyanki nutrono nei confronti di noi illithid, un odio tanto radicato da fare sì che numerosi githyanki dedichino tutta la loro vita alla caccia e lo sterminio della nostra specie; sarebbe per noi impossibile anche solo raggiungere Tu'narath vivi.

I cavalieri percepivano le parole dello scortica-mente non senza scetticismo: potevano fidarsi di quella motivazione? Gybir annuì, poiché aveva letto alcuni libri sui githyanki nel santuario di Monmurg, dopo il loro primo incontro con la succube.

In un lontano passato, gli scortica-mente avevano schiavizzato intere razze, compresi gli antenati dei githyanki; secoli di schiavitù avevano alimentato l'odio, nutrito la risolutezza e infine prodotto poteri psionici nelle creature sottomesse agli illithid; dotati di proprie armi mentali e un potente capo dietro di cui radunarsi, il leggendario Gith, gli schiavi avevano dato inizio a una guerra attraverso i piani che aveva infine portato alla caduta dell'impero illithid, donando la libertà agli schiavi sopravvissuti. Poco dopo, però, questi si erano divisi in due gruppi razziali distinti tra githyanki e githzerai, i loro mortali nemici, e ognuno dei due gruppi aveva cercato costantemente l'estinzione dell'altro; quest'animosità era divampata nel corso dei secoli, mutando i githyanki nelle malvagie e militaristiche creature che erano allora. L'odio di entrambe le razze per gli scortica-mente non conosceva tuttavia confini: githyanki e githze-

rai, se se ne fosse presentata l'opportunità, avrebbero interrotto le ostilità tra loro per annientare degli illithid.

I raminghi assunsero un atteggiamento pensoso, quasi accondiscendente. L'illithid percepì questo stato d'animo, e si affrettò ad allargare la breccia.

Inoltre, proseguì la creatura, *se sarete voi ad agire, potrete godere del merito di questa impresa. Al vostro ritorno, sarete poi liberi di prendere ciò che desiderate dal nostro tesoro.*

«Tesoro?» scattò Sid. Lo scortica-mente aveva fatto leva sulla fama e la ricchezza, due condizioni molto ambite dai raminghi, in particolar modo da Rigel, Taklinn e Sid.

«E chi ci dice che possiamo fidarci?» obiettò Taklinn.

Nessuno lo dice. "Perché dei tanto rispettabili cavalieri si dovrebbero fidare di noi illithid?", è questo che pensate. A noi non piacciono gli inganni: non siamo traditori come i monaci della Fratellanza Scarlatta, tuttavia, se non siete interessati ad avere un vantaggio sui vostri avversari, potete sempre considerare la nostra richiesta come un ingaggio ben retribuito; dato che siete giunti fino a qui, perché non guadagnare delle ricchezze con un compito molto semplice? Siete liberi di esaminare l'oro, se lo desiderate.

L'illithid seduto sul trono mosse un solo dito delle sue mani scheletriche, al che uno dei suoi simili si voltò e spinse alcuni mattoni sulla parete retrostante: una porzione di muro si infossò, poi scivolò di lato scomparendo nella roccia. Lo scortica-mente guidò il gruppo attraverso il passaggio segreto che si allargava in una grande scalinata, la quale portava a un'altra sala più piccola adornata di statue e al cui centro era posizionato un sarcofago di pietra, mentre su un lato della sala era posta un'altra porta, questa volta di legno; sparsi per il pavimento e a ridosso delle statue numerosi forzieri, armi decorate, dipinti e oggetti preziosi di vario tipo risplendevano alla debole luce delle candele. L'illithid aprì i forzieri, tutti ripieni d'oro, argento e altri metalli preziosi; gli occhi di Sid risplendevano più del cielo di Arborea: in quel sepolcro giacevano ricchezze per un valore di centinaia di migliaia di monete d'oro. Rigel temeva quasi che fosse un'illusione creata dagli illithid, ma la consistenza era quella dell'oro vero, e nemmeno Gybir, il Saggio, sembrò dubitare della concretezza di quel tesoro.

I raminghi fecero ritorno nella sala grande al cospetto della setta degli scortica-mente; il tesoro faceva loro molta gola, ma la mente di Rigel era ancora pervasa da numerosi dubbi.

«Di qual tipo d'artifizio trattasi la maniera la quale ci condurrebbe sul detto Piano Astrale? E qual armamento esplicherà il nostro officio?».

Lo scortica-mente seduto sul trono si voltò verso uno dei suoi simili, che trasse da una manica due pergamene arrotolate e le pose al suo capo. L'illithid le esaminò, poi le consegnò a un altro scortica-mente, che avanzò verso i raminghi offrendo loro i due rotoli.

In ciascuna pergamena troverete un incantesimo per il vostro viaggio, spiegò l'illithid dal trono. *Una di esse vi servirà per raggiungere il Piano Astrale, l'altra scatenerà un potere sufficiente a eliminare il fattucchiere*.

Su esortazione di Rigel, il negromante prese una delle pergamene per esaminarla: la prima era un tipico rotolo di pergamena su cui era riportato un incantesimo di evocazione di una certa complessità, che avrebbe però teletrasportato il suo possessore e fino a sette altre persone sul Piano Astrale. La seconda pergamena, invece, alla sola vista incuteva una sensa-

zione di sconforto: era un rotolo logoro, ammuffito e macchiato di rosso, come se il suo autore avesse sanguinato copiosamente al momento della sua creazione; invece dei comuni lacci di cuoio, la pergamena era tenuta chiusa da un sigillo di osso annerito, attorno al quale erano intrecciati rovi e nervi essiccati. Quando Gybir prese la pergamena, provò per alcuni istanti un terribile bruciore alla mano, come se il rotolo fosse stato una lama affilata e incandescente, un dolore tanto forte e inatteso da costringere il negromante a lasciar cadere la pergamena; sul palmo della mano il guanto di cuoio era stato lacerato, lasciando solo una vivida cicatrice purulenta da cui sgorgavano alcune gocce di un fluido nero e oleoso.

Gybir non si arrese: inspirò profondamente e riprese in mano la pergamena, tentando di sopportare il dolore penetrante che l'oggetto gli provocava. Tolse rapidamente il sigillo e srotolò la pergamena: la formula era scritta in un linguaggio apparentemente incomprensibile, pertanto lo stregone non fu in grado di scoprire quale incantesimo fosse lì riportato, ma guardando le rune sulla pergamena Gybir fu assalito da un'irrefrenabile sensazione di nausea. Il mezzelfo richiuse la pergamena e la consegnò nuovamente nelle mani dell'illithid: qualcosa di oscuro e malvagio era racchiuso in quella formula.

«Qual è il ruolo di questo fattucchiere githyanki nei piani della Fratellanza Scarlatta?» chiese Gybir.

Entrando in possesso di tre artefatti, la Fratellanza avrà la possibilità di alterare l'attuale relazione che sussiste tra i piani della Grande Ruota, scatenando così l'"orrore" che voi volete ardentemente evitare. Perché questa alterazione possa avere luogo, è necessario che un mago effettui un rituale, e la persona più adatta è un fattucchiere githyanki, poiché questa razza è forse la più esperta in viaggi e interazioni tra i piani. La Fratellanza Scarlatta è in buoni rapporti con i githyanki, i quali accetteranno sicuramente di aiutarla, ma l'unico fattucchiere abile a sufficienza per attivare i tre artefatti è Zagsmhar, che risiede a Tu'narath. Egli è colui che deve essere distrutto.

«Zagsmhar è l'unico in grado di compiere questo rituale?» domandò Alamir.

È possibile che esistano altri maghi e stregoni altrettanto potenti e con la necessaria sapienza, ma Zagsmhar è l'unico che collaborerebbe di sua volontà con il Padre dell'Obbedienza.

«Pertanto egli è un incantatore potente assai» osservò Rigel.

Naturalmente, ma non vi preoccupate: la pergamena dal sigillo nero ucciderà Zagsmhar senza fallo; non dovrete nemmeno individuarlo, in quanto egli si troverà sicuramente a Tu'narath. Quando sarete in città, il suo destino sarà segnato.

«Tale affermazione induce me alla supposizione per cui simile incanto devasti ogni qualsivoglia entità nell'arco di decine di leghe, causando parimenti il nostro soccombere».

Sta a voi scoprirlo, provocò l'illithid. L'entusiasmo dei cavalieri diventò più rarefatto della luce sul Piano delle Ombre, e il silenzio divenne opprimente a quel presagio di morte. Rigel rifletté a lungo: se i githyanki erano disposti ad aiutare la Fratellanza Scarlatta, ciò significava che anche i predoni del Piano Astrale avrebbero ricevuto un vantaggio nel portare a termine il rituale, e un vantaggio per i githyanki significava uno svantaggio per gli scorticamente; secondo questo ragionamento, quindi, gli illithid erano realmente interessati a interferire con la Fratellanza Scarlatta, ma a quale prezzo? Da parte loro, un po' di oro, se i raminghi fossero sopravvissuti. Ma sarebbero sopravvissuti? Probabilmente no, tuttavia i cavalieri stavano affrontando nemici molto più potenti di loro, sempre un passo avanti al gruppo, contro i

quali essi avrebbero potuto comunque perdere la vita, e magari fallire la loro missione. Seguendo le istruzioni degli scortica-mente, essi avrebbero invece agito nella certezza della morte, ma anche nella certezza del successo. Come sosteneva Gybir, la certezza doveva sempre essere anteposta alle altre opzioni.

D'un tratto Rigel ebbe un'illuminazione; si avvicinò allo scortica-mente sul trono, e chiese di poter parlare con lui in privato. La creatura acconsentì, e lo condusse da solo nella sala del tesoro. Il paladino dichiarò quindi che, se la pergamena avrebbe causato la morte del suo portatore, allora si sarebbe recato egli stesso, da solo, a Tu'narath, sacrificandosi per i suoi compagni.

Lo scortica-mente non fece obiezioni alla proposta di Rigel, e il paladino mise perciò al corrente i suoi compagni, poi consegnò loro la *borsa conservante*, lasciando al suo interno anche gran parte dei propri averi. Affidò a Gybir Alastella, e con un grande sforzo di volontà (e l'aiuto di Taklinn) si sfilò anche l'anello d'oro regalatogli dal re Hazendel I di Sunndi, consegnando il gioiello nelle mani del mezzelfo. Il cavaliere prese con sé solo una spada e un'armatura leggera contenute nella borsa magica, scegliendole tra i bottini che avevano raccolto sul loro cammino, poi si fece consegnare le due pergamene e mise quella con il sigillo nero nella bisaccia, riportando anch'egli una dolorosa ferita alla mano nel farlo.

«Rigel, sei sicuro di ciò che stai facendo?» chiese Gybir, senza riuscire a celare il proprio dolore.

«Tale maniera è quella maggiormente propensa alla riuscita. Il certo è anche pilastro del Credo vostro, Gybir, per quanto esso risulti deplorevole. Sacrificherò l'esistenza mia, tuttavia nell'eventualità che io stesso procomba invano, sarà dato a voi il potere di condurre in prosieguo la missione». Lo stregone abbassò lo sguardo: non aveva intenzione di insistere, poiché se era davvero quello il destino di Rigel, egli non vi si poteva opporre. Il paladino era consapevole di agire, e stava agendo nell'unico modo possibile, mentre i suoi compagni si facevano prendere dai ricordi del passato e dalle preoccupazioni del futuro. Non potevano sapere se Rigel sarebbe sopravvissuto, ma sapevano che ciò che stava facendo era l'unica cosa che potesse fare, e solo quello contava davvero.

«Custodite questo». Rigel si era tagliato una ciocca dei suoi capelli neri, e l'aveva posta in mano al negromante. «Voi avete scienza della maniera nella quale agire». Gybir annuì. «Abbiate cura di Soveliss, e inviate i saluti miei ad Arvenalia».

L'umano trasse un profondo respiro, poi, sotto gli sguardi funebri dei suoi compagni di avventure, aprì la pergamena di viaggio e la lesse tutta d'un fiato; terminata la formula, la pergamena si sbriciolò in una fiammata azzurra, mentre Rigel si volatilizzava lasciando dietro di sé una sagoma luccicante che svanì dopo alcuni secondi. Ora si trovava sul Piano Astrale.

Il vostro compagno impiegherà molto tempo per compiere la sua missione, informò l'illithid, *vi conviene non aspettarlo. Potete andare*.

«E il tesoro?» protestò Sid. I suoi compagni gli rivolsero un'occhiataccia: come poteva pensare all'oro quando il loro capo si era appena sacrificato per la salvezza delle Flanaess?

«Intendevo dire – cercò di giustificarsi l'halfling – che se Rigel muore e ci salva tutti, dobbiamo fargli un tempio, come voleva lui. Ma con cosa lo paghiamo il tempio?». Gybir alzò gli occhi, rassegnato, poi si voltò anch'esso verso gli scortica-mente, in attesa di una risposta.

Avevamo un patto. Poiché difficilmente il vostro compagno tornerà per riscuotere il suo pagamento, diamo a voi libero accesso al sepolcro.

Gli scortica-mente aprirono nuovamente il passaggio segreto, e i raminghi si riempirono le tasche di gioielli e di oggetti magici, e tutto ciò che non erano in grado di trasportare lo riversarono nella *borsa conservante*.

Gybir stava in piedi a guardare i suoi tre compagni fare incetta di preziosi. Al negromante non interessavano le ricchezze, perciò stava lì in piedi a meditare sugli ultimi avvenimenti, con Hoder fedelmente stabile sulla spalla. Al suo fianco, uno degli scortica-mente osservava la scena.

Così simili, pensava Gybir, *razionali, ordinati, precisi. Un vero peccato che i nostri obiettivi e i nostri mezzi siano così differenti*. Il negromante sapeva che lo scortica-mente stava leggendo i suoi pensieri, ma non aveva eretto alcuna barriera psichica; d'un tratto, però, l'attenzione del mezzelfo si spostò sul sarcofago in pietra al centro della sala.

«Chi vi è sepolto?» chiese il negromante all'illithid.

Uno stregone antico, presumo. Egli ha edificato questo luogo, tuttavia ignoriamo la sua identità.

«Posso aprire il sarcofago?». L'illithid annuì, e Gybir si avvicinò alla tomba, incuriosito. Con l'aiuto di Taklinn sollevò il coperchio, poi prese a esaminare la salma: era uno scheletro secco e polveroso, adornato da vesti un tempo preziose ma ormai consunte dal tempo. Nella tomba non vi erano molti oggetti preziosi, fatta eccezione per alcuni gioielli.

«Suppongo che questo tesoro appartenesse allo stregone» constatò Gybir, e l'illithid gli diede ragione.

«Pare che sia qui da molto tempo» disse il mezzelfo. «Non credo che abbia nulla di utile da raccontarci». Il nano stava per richiudere il sarcofago, quando Gybir lo fermò: aveva notato che le ossa del cadavere erano particolarmente grosse, le dita più lunghe e affusolate del normale, e i denti canini erano aguzzi, ma non come quelli di un vampiro. Sollevandone il corpo, il negromante vide che sulla schiena del defunto stregone erano cresciute due ali, anch'esse ridotte allo stato di scheletro; solo allora scorse al dito della salma un anello molto particolare: era fatto interamente d'ambra, ed era completamente privo di segni o incisioni.

«Secondo la descrizione che ci ha fornito Cobb Drag, Suo Risoluto Onore di Irongate – ricordò Gybir, mentre sfilava l'anello allo scheletro – questo è un anello di drago. Penso che potrebbe corrispondere ai draghi delle profondità, creatura malvagie che abitano i sotterranei. Questo spiegherebbe perché l'abbiamo trovato addosso a uno stregone che si costruì un simile sepolcro».

Gybir si rigirò l'anello tra le dita per alcuni secondi, poi le strinse nel pugno e lo cacciò in una tasca. Fu solo allora che il negromante si accorse di un altro dettaglio: sul lato interno del coperchio rovesciato era stata ricavata una nicchia molto lunga in cui era nascosto un bastone nero, incastrato nella pietra del coperchio con dei ganci di metallo; Gybir rimosse l'oggetto dal suo alloggiamento e lo esaminò. Era un bastone magico di legno nero, lungo trentun pollici e decorato con intagli di rune bianche e simboli di morte, recando all'estremità una grande gemma vermiglia che, quando il bastone era in mano al negromante, pulsava di luce magica.

Si trattava di un bastone da negromanzia, un oggetto che era tipico solo dei negromanti

più potenti. Il precedente padrone di quell'artefatto era morto da tempo, ma il potere del bastone era ancora al massimo della sua intensità, e senza pensarci troppo Gybir lo prese con sé, attratto dal potere di quello strumento che tanto si armonizzava con l'oscurità che pervadeva il mezzelfo.

XXXV – la partenza

È lo spazio tra tutte le cose.
È la strada che conduce ovunque.
È dove ti trovi quando non sei in nessun altro posto[2]*.*

Non vi era differenza tra zenit e orizzonte; il Piano Astrale era lo spazio tra i piani: quando un avventuriero si spostava attraverso un portale interplanare, o proiettava il suo spirito su un piano di esistenza diverso, lo faceva viaggiando attraverso il Piano Astrale, e sia i viaggiatori planari che i profughi provenienti da altri piani consideravano il Piano Astrale come la loro casa.

Quando Rigel si materializzò nel Piano Astrale, il paesaggio che gli si presentò di fronte gli lasciò nell'animo un indescrivibile sensazione di vuoto e di smarrimento: era circondato da un'enorme sfera infinita di cielo argentato che si estendeva sia verso l'alto che verso il basso. Enormi nuvole di forma cilindrica rotolavano lentamente all'orizzonte: alcune sembravano percorse da fulmini, e altre sembravano vortici immobili fatti di vento grigio; turbini vaganti di colore lampeggiavano invece nel vuoto ruotando come monete impazzite, e Rigel scorgeva qua e là anche alcuni frammenti di materia solida, ma la maggior parte del Piano Astrale appariva come un dominio aperto e infinito.

Il paladino si trovava sospeso nel nulla, come se fosse stato privo di peso: i suoi piedi poggiavano sul vuoto grigio, e Rigel non aveva idea di come potesse spostarsi. Provò a spingersi con le mani, tentò di roteare le braccia e le gambe, ma ottenne ben poco; chiuse allora gli occhi, si concentrò e pensò intensamente a ciò che doveva fare. Immaginò di avanzare, di raggiungere un punto qualsiasi di fronte a lui, e d'un tratto sentì un fremito nelle sue membra, la direzione del vento cambiò leggermente e percepì una spinta in avanti: si muoveva! Con la sola forza del pensiero era in grado di levitare nella direzione che preferiva. Rigel prese a volare velocemente attraverso le nuvole turbinanti del Piano Astrale alla ricerca di Tu'narath, anche se non aveva idea di come trovare la città; la breve descrizione fornitagli dagli scortica-mente non comprendeva certo indicazioni precise su come raggiungerla, tuttavia il cavaliere si convinse che rimanendo fermo lì dov'era non avrebbe ottenuto nulla, perciò iniziò a girovagare per quel cielo infinito, dirigendosi verso qualsiasi cosa apparisse solido e grande a sufficienza per poter ospitare una città.

[2] Grubb, Cordell, Noonan, "Manuale dei Piani", cap. 5, pag. 47, Twenty Five Edition.

I quattro cavalieri avevano ripreso ad avanzare attraverso i cunicoli e le gallerie sotterranee alla ricerca di un'uscita. Gli scortica-mente non erano stati molto espliciti nelle loro indicazioni; semplicemente, avevano detto che, sia tramite il corridoio che li aveva condotti alla sala del trono, sia attraverso la porta di legno del sepolcro, essi avrebbero raggiunto l'uscita. Sperando di raggiungere più velocemente l'aria aperta, i raminghi scelsero di riprendere l'esplorazione dal sepolcro, anche perché nessuno desiderava tornare nuovamente nell'ampia e lugubre sala del trono al cospetto di tutte e quattro le temibili creature. "Prendi il tesoro e scappa" era il motto di Sid.

Con molta fatica e cautela, gli avventurieri superarono numerose trappole rischiando la vita più di una volta, per poi accorgersi di essere tornati al punto di partenza: una porta nascosta li aveva condotti all'inizio del corridoio che si dipartiva dall'antro in cui erano precipitati a seguito del crollo. Ormai erano lì sotto da molte ore, e i progressi sul percorso erano pochi; Alamir suggerì di fare ritorno alla stanza delle due tende, e tutti furono d'accordo con lui.

Entrambe le porte erano in pietra; una delle due falsa, come molte altre in quel luogo, mentre la seconda conduceva a un vicolo cieco che all'apparenza poteva sembrare uno sgabuzzino.

«Forse – ipotizzò Sid – gli scortica-*cosi* dicevano che l'uscita è da dove siamo entrati».

«Io non credo» disse invece Alamir. I suoi sensi di elfo gli avevano permesso di riconoscere la porta segreta sulla parete di fronte a loro, in quello che sembrava uno stanzino vuoto.

La porta dava accesso a un altro, lungo corridoio che si estendeva per oltre sessanta piedi, al cui centro era visibile una fossa lunga e profonda; era un buco nel pavimento della lunghezza di almeno quattro metri.

«Quanto sarà profondo?» chiese Alamir. Gybir prese un sasso dal pavimento e lo illuminò, come aveva fatto con le armi dei compagni, poi lo lasciò cadere nel baratro. Per pochi secondi la luce magica illuminò le pareti del pozzo, poi fu inghiottita dalle ombre. Il tonfo giunse dopo un'infinita attesa, debole e ovattato sotto forma di eco.

«Mi sembra di aver capito che non ci dobbiamo cadere dentro» scherzò il druido, poi si fece crescere il becco, i suoi capelli si tramutarono in piume bianche e le sue braccia presero la forma di ali brune. L'aquila stava per librarsi oltre la fossa, quando Taklinn lo fermò.

«Potresti trasportare la mia armatura?» chiese il nano. «È un po' ingombrante per saltare».

«Come?» esclamò Gybir. «Non vuoi farti trasportare?».

Il fabbro delle Yatil si arricciò nervosamente la barba.

«Non credere che, solo perché sono un nano, non sia in grado di saltare quel buco».

«Fa come credi, ma sappi che non basterà una fune a tirarti fuori di lì» disse il negromante, poi prese lo scudo e l'urgorsh del difensore nanico e volò con le sue *ali della notte* oltre la fossa.

Lo stesso fece Alamir, trainando con gli artigli una rete di liane intrecciate che aveva evocato per trasportare l'armatura del nano. Sid invece aveva volteggiato sopra l'abisso facendo un abile uso delle sue verghe inamovibili.

Il nano indietreggiò di alcuni passi e prese la rincorsa; sull'orlo del pozzo, i muscoli delle gambe e del torso si tesero per dare lo slancio, e Taklinn spiccò un balzo che gli fece supera-

re tutto l'ostacolo, ma la fitta al fianco causata dalla precedente caduta gli impedì di sporgersi a sufficienza in avanti, e al momento dell'atterraggio fu sul punto di perdere l'equilibrio, con i piedi sull'orlo opposto della fossa. Fortunatamente, i suoi tre compagni lo afferrarono per le braccia e lo tirarono verso di loro, e verso la salvezza. Il guerriero rotolò in avanti, mentre lo spigolo del pavimento si sgretolava e precipitava nell'oscurità.

«Per un pelo, eh Taklinn?» sorrise Sid.

Dopo che Taklinn ebbe ripreso fiato e si fu rimesso l'armatura, il gruppo proseguì il cammino. In fondo al corridoio si apriva un'ampia stanza rettangolare arredata con scaffali e tavoli marcescenti ricoperti di vasi, ampolle e ciotole il cui contenuto era ammuffito o secco e incrostato sul fondo.

«Questo luogo deve essere stato il laboratorio dello stregone» osservò Gybir. Non c'era nulla di interessante in quel posto, perciò i raminghi continuarono, superando la stanza e attraversando altri cunicoli ricchi di trappole fino a giungere in un'altra sala molto ampia, con al centro un corridoio che divideva due file di panche in legno, di fronte alle quali stava un presbiterio con uno scanno e un altare. Alcuni candelabri e torce illuminavano l'ambiente, ma non erano sufficienti a mostrare le creature che si nascondevano nell'ombra.

«C'è qualcosa, qui» disse Gybir.

D'un tratto dal buio prese vita una sfera di luce bianca, un alone luminoso quanto una torcia e grande non più di mezzo metro che oscillava qua e là per la sala emettendo suoni che ricordavano l'Auran, la lingua delle creature dell'aria.

Alamir ebbe il giusto sentore che quella luce misteriosa non avesse intenzioni amichevoli, quindi schioccò le dita per formare una scintilla, pronto ad attaccare quel globo luminoso con un fulmine, ma Gybir lo trattenne, posandogli una mano sul braccio.

«Ci sono altre creature in questa sala» disse il negromante. «Non morti… almeno quattro. Percepisco la loro presenza». Lo stregone amplificò la bolla di luce nel proprio palmo e rivelò la presenza di quattro umanoidi glabri, con la pelle grigia e una testa simile a un teschio oblungo, senza naso e bianchi occhi vuoti. I non morti arretrarono di alcuni passi al contatto con la luce, ma subito dopo uno di loro si fece avanti, fissando gli occhi verdi di Alamir con il suo volto sguardo bianco: il druido si sentì bruciare dall'interno, percepì la morte che si impossessava rapida del proprio corpo. Gybir afferrò in tempo il compagno e lo fece voltare, interrompendo il contatto visivo con la creatura, poi agitò la mano sinistra e spinse a terra il mostro con un colpo di energia.

«Non guardateli negli occhi!» avvisò il mezzelfo, ma Taklinn si era già lanciato su un'altra di quelle creature. Mentre il globo di luce continuava a muoversi nella sala, un terzo non morto attaccò Sid, il quale scartò di lato e sfuggì alla presa del mostro; la creatura stava per tornare all'attacco, ma Gybir gli balzò contro e lo scacciò in fondo alla sala, poi generò un raggio di luce arancione e distrusse il quarto non morto.

Approfittando del fatto che Taklinn era impegnato contro l'umanoide non morto, la sfera luminosa si avvicinò al nano e lo colpì con una scossa elettrica, distraendolo dal combattimento. Il non morto prese tra le mani la testa di Taklinn per fissarne lo sguardo: il mostro era in procinto di utilizzare il suo letale potere, ma fu spinto indietro da due quadrelli scagliati dalla balestra di Sid.

Gli altri due non morti si erano rialzati, e stavano tornando ad attaccare. Gybir spinse allora i suoi compagni dietro di sé, chiuse gli occhi e protese in avanti la mano sinistra, recitando ad alta voce una tetra formula. Immediatamente i tre non morti si arrestarono e indietreggiarono: ora rimaneva solo il misterioso oggetto luminoso.

«Credo che sia un fuoco fatuo» spiegò Alamir. «Non servirà a nulla la magia contro di lui». Il druido incoccò una freccia e la scagliò contro la creatura. Il fuoco fatuo schivò agilmente la freccia, ma si avvicinò troppo a Taklinn, al che il nano menò un fendente di l'urgorsh contro il globo: l'essere si divincolò ancora, ma il secondo colpo del nano giunse inaspettato. La lama di adamantio dell'urgorsh tagliò il fuoco fatuo in due emisferi identici, e tutta la sua luce si spense immediatamente facendo tornare l'oscurità nella sala.

Alla luce delle fiaccole, il nano tastò il corpo del fuoco fatuo: era spugnoso e molto pesante, e non sembrava possedere alcun tipo di apparato, né organi o appendici.

«Strane creature i fuochi fatui» commentò Alamir avvicinandosi al nano, ma mostrando ancora in volto la sua preoccupazione per il lupo.. «E quelli – proseguì indicando i non morti – cosa sono?».

«Sono dei *bodak* – disse Gybir – ossia spoglie non morte degli umanoidi che furono corrotti dal tocco del male assoluto. Potrebbero essere antichi servitori dello stregone sepolto qui sotto, oppure svolgono la funzione di guardiani al servizio degli illithid». Il volto del negromante era teso, e i suoi respiri erano profondi e cadenzati.

«Mezzoumano, va tutto bene?» gli chiese il druido.

«Sì, sto bene. Tuttavia i bodak sono non morti molto potenti, e senza l'adeguata preparazione non sono in grado di dominarli facilmente. Possiamo servirci di loro per farci indicare la via, ma tra non molto dovrò distruggerli, o sfuggiranno al mio controllo».

I tre bodak mostrarono al loro nuovo padrone un accesso segreto in fondo alla sala adibita a cappella da cui si originava una galleria stretta e tortuosa. In fondo al cunicolo, tuttavia, un grosso masso ostruiva il passaggio.

«Qui ci deve essere una porta» intuì Alamir, ma Taklinn sbuffò nervoso.

«Non serve certo essere un elfaccio per capirlo».

Gybir trovò il meccanismo che muoveva la pietra, e i raminghi ebbero accesso a un altro corridoio molto largo con numerose porte sui lati. Dall'oscurità, i raminghi sentirono provenire un respiro grottesco.

«Conosco questo odore» mormorò Taklinn a bassa voce. Un troll apparve dalle tenebre e prese il gruppo alla spalle, ma non era certo il primo che il gruppo incontrava, e così in pochi attacchi abbatterono la creatura e ne bruciarono i resti. I non morti indicarono la porta da prendere: conduceva a un ennesimo budello stretto e umido, che terminava in un altro corridoio largo come il precedente. Quest'ultimo spazio si trovava più in alto rispetto al rimanente sotterraneo, e lì si respirava un'aria più fresca: l'uscita era vicina. I raminghi avanzarono cauti, cercando di superare incolumi le numerosissime trappole disseminate in quell'ultimo tratto. Prima di uscire, il gruppo si trovò fronte a un'ultima minaccia: tre slaadi blu sbucarono dalle pareti e bloccarono il passaggio ai cavalieri. I quattro raminghi si scagliarono sui mostri e li abbatterono uno dopo l'altro, senza riportare ferite ma uscendo sfiniti dalla battaglia.

Assicuratosi che quella fosse l'uscita, il negromante distrusse i suoi non morti e condusse i tre compagni all'esterno: mancavano poche ore all'alba, e i raminghi si affrettarono a raggiungere il santuario dell'Ordine della Salvezza Oscura.

Molte stelle coloravano il cielo notturno sopra Mithabad, ma dalla sommità delle torri di guardia si vedeva già l'alba che strisciava lungo l'orizzonte, mentre la fredda brezza del mare portava in città gli odori del sale e dell'oceano, ripulendo l'aria sudicia dei sobborghi in cui si trovavano i raminghi. La galleria che avevano intrapreso i compagni si era avvolta su sé stessa in una spirale di gradini dapprima ampi e larghi, tagliati nella solida roccia, poi più stretti, chiusi tra monotone pareti di blocchi di pietra gocciolanti e di calce sgretolata, i cui gradini erano intagliati rozzamente nella roccia più morbida. Il passaggio conduceva a un ampio scantinato, ed era chiuso da una pesante porta in pietra che cadde a terra con un grosso tonfo quando Taklinn la spinse, sollevando una tempesta di polvere e svegliando i nove umani che dormivano in quella stanza; era gente povera, alcuni mendicanti, alcuni ladri e altri lavoratori con poche speranze, che abitavano il piano interrato di un edificio di pietra e legno della periferia di Mithabad. Quando videro i raminghi comparire da quello che avevano sempre ritenuto essere un muro, gli occupanti della cantina balzarono in piedi strizzando gli occhi per vedere attraverso l'oscurità: le intenzioni dei nove popolani non sembravano in ogni caso amichevoli, ma erano troppo confusi e sorpresi per reagire in qualche modo, e così la compagnia si limitò a uscire dall'edificio guidati da Gybir. Sulla soglia stava educatamente seduto il nero lupo di Alamir, che appena vide il suo padrone gli saltò addosso facendogli moltissime feste; il legame tra i due era diventato talmente forte che l'animale aveva seguito tutti i movimenti del gruppo spostandosi in superficie, fino ad incontrare l'elfo appena fuori dal palazzo in cui si erano trovati i cinque compagni.

Affaticati e demotivati, i quattro compagni avanzarono frettolosamente per le strade della metropoli di mare, ritornando verso il centro della città e cercando di evitare tanto le guardie quanto i tagliagole, poiché di guai ne avevano già passati troppi in una sola notte.

Quando fecero ritorno al santuario, Soveliss, Danel ed Emerwen, come pure molti altri negromanti, erano ansiosi di sapere cosa avesse fatto tardare tanto la compagnia, e ugualmente furono stupiti di vedere Alamir e notare la mancanza di Rigel. Alcuni timori che erano sorti sulle sorti del gruppo ritornarono a stringere il cuore dei presenti quando fu chiaro che Rigel era rimasto indietro, e senza lasciare ai cavalieri il tempo di riposarsi essi dovettero raccontare tutto ciò che era accaduto quella notte.

Soveliss non volle credere alle parole dei cavalieri: Rigel, il suo maestro, colui che l'aveva redenta dalla via del male, era partito per una missione che l'avrebbe ucciso. La mezzelfa non riusciva a sopportare la perdita del suo mentore, e si gettò tra le braccia di Gybir, il quale in un primo momento fu imbarazzato, poi contraccambiò l'abbraccio, stringendola a sé.

«Rigel l'ha fatto perché noi potessimo proseguire la nostra missione, per permetterci di raggiungere Lendore, e per darci la possibilità di fermare la Fratellanza Scarlatta prima che sia troppo tardi. È questo ciò che egli ci insegna: il sacrificio per servire il bene».

Soveliss si asciugò le lacrime con il dorso della mano; le parole di Gybir l'avevano calmata, in parte, ma non erano state sufficienti a bloccare i suoi singhiozzi smorzati.

«Era come un padre per me – disse ancora lei – e non ho avuto nemmeno la possibilità di salutarlo».

«Rigel sarà sempre al tuo fianco, Soveliss, non temere».

La mezzelfa rinnovò la stretta al petto dello stregone, mentre le lacrime gli bagnavano la casacca grigia.

Quando Ard vide che al posto di Rigel era arrivato il druido non fece troppe obiezioni: l'anticipo era stato pagato, e a lui interessava quello. Prima di far imbarcare i passeggeri si accertò che questi avessero con sé l'altra metà del pagamento, che avrebbero consegnato al pirata una volta giunti a Lendore: i cavalieri mostrarono dunque una borsa piena d'oro, poi salirono a bordo della Lama Azzurra; così si chiamava l'esile veliero di Ard.

Su consiglio del suo Maestro Magoun, Gybir aveva lasciato i non morti a lui asserviti presso il santuario di Mithabad.

«L'Ombra Lucente non è ben vista a Lendore» lo aveva avvisato l'anziano negromante. «Abbi cura di non rivelare con leggerezza la tua identità». Il mezzelfo aveva quindi portato con sé solo Emerwen e, naturalmente, Hoder; Gybir aveva al suo fianco anche il proprio apprendista, Danel. Purtroppo il giovane Maestro non era riuscito a ottenere per il proprio apprendista la promozione a Stregone Necromante, tuttavia era fiducioso delle capacità del ragazzo, e confidava che entro la fine dell'anno sarebbe stato in grado di provare al consiglio di Mithabad o di Irongate la preparazione di Danel.

La nave scivolava dolcemente sull'acqua liscia del porto, mentre il sole le veniva incontro dall'orizzonte emergendo dal Mare Aerdi. Il mezzelfo osservava la città dove era cresciuto nei primi anni mentre si allontanava; ora anche Gybir, come un tempo aveva fatto Rigel, volgeva il proprio sguardo a occidente, verso casa. Viaggiavano verso il confine più orientale delle Flanaess, un luogo di cui si sapeva molto poco, oltre al fatto che era popolato quasi in prevalenza da elfi.

Gybir stava seduto sul legno del ponte, con la schiena appoggiata al parapetto del castello di poppa, le gambe distese e doloranti per le lunghissime distanze percorse a cavallo: lo stregone era stanco di viaggiare. Quei giorni erano ancora torridi, ma presto Pelor avrebbe iniziato a scaldare le Flanaess con minore intensità, poiché mancavano appena due settimane alla Festa della Birra, i sette giorni di festeggiamenti in onore del quarto e ultimo ciclo annuale di Celene, la Piccola Luna, che avrebbe segnato l'inizio dell'autunno. Erano trascorsi quasi sei mesi da quando il gruppo originario si era incontrato nella locanda sulla strada tra Ovestorrione e Monmurg, e in quel lontano giorno nessuno avrebbe immaginato cosa avesse riservato loro il destino. Il ricordo di quei giorni risvegliò inevitabilmente in Gybir l'immagine di Kaya: il suo fantasma non aveva cessato di infestare i sogni del ragazzo, ma lo stregone aveva capito che gli incubi non lo dovevano spingere alla ricerca di una vendetta, bensì lo potevano guidare a una vittoria definitiva contro i suoi avversari. E contro le sue debolezze. Lo sconforto di ricordare Kaya, e lo strazio di non sapere se effettivamente vedesse lei in Soveliss, acuirono la stanchezza del mezzelfo, che si ritirò sottocoperta a meditare e riposare.

Anche Taklinn si stava riposando, mentre Alamir cercava di guarirgli le coste incrinate

e la slogatura al braccio.

«Non ti preoccupare – gli ripeteva il druido – tra qualche giorno sarai come nuovo». Per tutta risposta, Taklinn emetteva grugniti animaleschi.

Mentre il lupo si aggirava sul ponte spaesato (non si era mai abituato ai viaggi in mare) Sid si allenava con le spade. Soveliss, invece, presa dallo sconforto per la perdita di Rigel, stava seduta a prua in compagnia di Emerwen. La mezzelfa cercava di distrarsi osservando come Ard e i suoi cinque marinai, un umano, un giovane elfo, due gnomi e un halfling, governassero la barca: sembrava che il pirata si trovasse nel suo ambiente natio. La Lama Azzurra non era molto grande, tuttavia scivolava rapida e agile sul mare; inoltre Ard non dava l'impressione di essere un pirata che andasse all'assalto di altre navi, quanto piuttosto di un contrabbandiere, la cui nave era esile e veloce per sfuggire ai predoni e alle navi da guerra che di frequente incrociavano in quelle acque.

Soveliss si distese, appoggiando la testa sulla bisaccia, e chiuse gli occhi, sperando che le onde del mare la cullassero e le facessero dimenticare Rigel.

XXXVI – gli astri

Zoppicava nel nulla. Aveva la sensazione di non toccare terra.
Il vuoto, sotto i suoi piedi. Una corrente fredda gli scorreva attraverso le caviglie.
Qualcosa gli toccò le spalle, e percepì di essere spinto verso il basso, contro la sua volontà.
Percepì di essere spinto sott'acqua. Non vedeva, non riusciva a respirare, non riusciva a reagire.
Ogni sforzo era vano.

Le stelle risplendevano vivide nel cielo notturno, disegnando complesse costellazioni che indicavano la strada ai timonieri come Ard. Sul ponte regnava la calma: il comandante in seconda di Ard, l'elfo chiamato Borel, stava al timone, e gli unici rumori che si potevano sentire erano il cigolio degli alberi e le onde che si infrangevano sulla chiglia della Lama Azzurra.

Soveliss era stesa sul ponte, avvolta in una coperta, con lo sguardo rivolto verso le stelle. Non riusciva a dormire: pensava solo al fatto che Rigel, vivo o morto che fosse, in quel momento si trovava lì, tra gli astri al di fuori del cielo.

«Disturbo?» chiese Gybir, mentre le si avvicinava. Il suo volto era provato, gli occhi arrossati; aveva avuto un altro incubo.

«No, figurati» rispose lei.

«Non riesci a dormire?» chiese lo stregone, sedendosi vicino alla ragazza.

Soveliss annuì.

«Nemmeno io».

«Per via dei tuoi sogni?».

«Non solo per quelli».

«Pensavo che voi negromanti accettaste più facilmente la morte di qualcuno».

«La morte è pur sempre qualcosa di estraneo alla vita, anche se ne è la naturale continuazione. Per quanto ci possiamo convincere che vita e morte siano l'una necessaria all'altra, c'è sempre una parte di noi che rifiuta il contatto con la morte. Essa è pur sempre l'opposto della vita, e finché siamo vivi l'abbraccio di Wee Jas ci risulta estraneo. Questi sentimenti ci colgono soprattutto quando è un nostro caro a morire».

Soveliss si alzò, mettendosi a sedere.

«Non è la prima volta che perdi qualcuno cui tieni, vero?» chiese la ragazza.

Gybir esitò per alcuni istanti. Soveliss lo guardò negli occhi. Vide il suo sguardo lontano, perso nel ricordo di quel giorno a Ovestorrione; i suoi occhi erano lucidi.

«Sogni Kaya, non è così?», chiese ancora la mezzelfa.

«Come lo sai?».

«Ti sento chiamare il suo nome, nel sonno». Sul volto di Gybir scivolò una lacrima.

«Dal giorno in cui Kuranyie l'ha uccisa davanti ai miei occhi, assieme a tutti i miei fratelli nel santuario in cui viveva, il suo fantasma mi tormenta ogni notte».

«La amavi?».

Silenzio, solo il cigolare del legno e lo scrosciare delle onde.

«Gybir, la amavi?».

«L'ho amata», tagliò corto il negromante. Soveliss gli si avvicinò, tanto che i fianchi dei due mezzelfi vennero a contatto. Gybir trasalì. La guerriera prese dolcemente la mano dello stregone.

«E ora?» continuò Soveliss.

«Ora è morta. Posso plasmare l'energia della morte per distruggere i miei nemici e ridare vita ai loro corpi, ma l'anima di Kaya è perduta; ella è solo un ricordo nei miei incubi. Nemmeno il Gran Maestro potrebbe farla tornare: chi viene accolto tra le braccia della Guardiana della Morte non può più ricomparire sotto spoglie mortali».

«Ma una volta Rigel mi ha parlato delle possibilità di far risorgere i defunti».

«Sì, esiste una preghiera che solo i sacerdoti più potenti possono formulare, ma perché gli dei acconsentano a esaudire la richiesta è necessario un frammento del corpo. Del mio santuario a Ovestorrione, temo, non è rimasto nulla, oltre alla cenere».

«Ma non sei mai tornato a Oves…» «Un Maestro, ad Irongate, mi ha detto che la Fratellanza Scarlatta ha incendiato il santuario, dopo averne sterminato gli abitanti».

Anche Soveliss tacque, poi strinse il braccio di Gybir, e appoggiò il capo sulla sua spalla.

«Mi dispiace» disse la ragazza con un filo di voce.

«Ciò che è stato è stato, ma trovo consolazione nel fatto di essere qui, assieme a voi». I loro sguardi si incrociarono nuovamente. «E di essere qui, a fianco a te».

La mezzelfa sorrise.

«Soveliss, io…».

«Sssh. Non serve che tu dica nulla».

Il braccio di Soveliss corse piano piano lungo la schiena magra ed esile del mezzelfo; egli provò un brivido che lo spaventò, ma al contempo gli piacque. La mano di Gybir si avvicinò timidamente al corpo della ragazza, e in un primo momento si ritrasse, incerta, poi la sfiorò. Il mezzelfo ritirò nuovamente la mano, ma poco dopo avanzò ancora, carezzando delicatamente i fianchi scolpiti della ragazza. Soveliss sentì un inaspettato calore scaturire da quelle carezze, e il fiato quasi le si mozzò: non aveva mai provato simili sensazioni. Lentamente, il naso dell'uno si avvicinò a quello dell'altra, e le loro guance si sfiorarono dolcemente. Gli occhi verdi, ricchi di gioia e passione, ma anche di paura, si incatenarono gli uni agli altri. Ciascuno poteva sentire il respiro dell'altro sul proprio viso, un respiro caldo e profondo che andava e veniva come le onde che scrosciavano sullo scafo del veliero. Le loro labbra si avvicinarono lentamente, increspate, ritratte, dilaniate dai denti di chi aveva raggiunto luoghi fino ad allora inesplorati, ma infine la timidezza cedette il posto a un lungo, dolce e appassionato bacio.

Era il primo bacio, per entrambi. Subito dopo, entrambi si sentirono in imbarazzo, ma durò appena il tempo di dire «thurirvir[3]». I mezzelfi trascorsero tutta la notte sul ponte, abbracciati l'un l'altra ammirando le stelle, le quali, testimoni immortali, in quella notte avevano

[3] In Draconico, "*amore*".

sigillato il loro amore.

Rigel trascorse ore e ore alla ricerca di Tu'narath. Non sapeva quanto tempo fosse trascorso, ma non si sentiva affatto stanco: era come se il concetto stesso di tempo venisse meno in quel luogo. Il paladino aveva vagato tra le nuvole turbinanti del Piano Astrale, incontrando sulla sua strada tempeste, relitti di vascelli githyanki e gigantesche sagome dalla forma vagamente umanoide, ricoperte da detriti e muschio che, a prima vista, rendevano queste forme quasi irriconoscibili: il Piano Astrale era il cimitero degli dèi, dove i corpi delle divinità morte si tramutavano in pietra in attesa di ritrovare la forza necessaria a risvegliarsi. Rigel si ricordava di aver letto alcuni libri del proprio precettore sull'argomento, quando ancora viveva a Guardiaspina, tuttavia non aveva mai immaginato di trovarsi di fronte a vere e proprie divinità nel loro eterno riposo.

Dopo un tempo che non sarebbe stato capace di quantificare, Rigel il Brancaleone avvistò una città che si estendeva per svariati chilometri, ricoprendo interamente il corpo di una divinità defunta: aveva raggiunto Tu'narath, la più grande città githyanki. La popolazione di githyanki superava i centomila individui, e la città era abbastanza evoluta da ospitare anche altre razze nei suoi quartieri, come bariaur (i difensori di Arcadia metà umani e metà arieti), umani e alcune razze immonde. Qui risiedeva inoltre la sovrana di tutti i githyanki, Vlaakith, la regina lich che governava incontrastata da oltre mille anni. Il suo palazzo era la struttura più alta e più grande di tutta Tu'narath, ed era scolpito in quella che doveva essere stata la fronte della gigantesca divinità morta su cui la città era sorta.

Rigel volteggiò più volte attorno a Tu'narath, constatando che la città corrispondeva alla descrizione fornita dagli illithid. Il paladino non era sicuro di come raggiungere la città, poi infine si fece coraggio e volò verso il suolo; rallentò, e un po' goffamente mise piede a terra. La gravità su Tu'narath era simile a quella del Piano Materiale, ma l'idea di riprendere a camminare, dopo aver volato per tanto tempo senza alto né basso, fece barcollare Rigel in preda alle vertigini: evidentemente doveva essere trascorso molto tempo dal suo arrivo in quel mondo.

Dopo alcuni minuti il cavaliere recuperò l'equilibrio e iniziò a guardarsi attorno: era atterrato sul tetto pianeggiante di un palazzo, da cui poteva vedere il contorto intreccio di strade e vicoli che si estendeva sotto di lui. Poco lontano poteva scorgere il porto, dove era attraccata un'intera flotta di caracche githyanki armate di baliste e capaci di volare per i cieli del Piano Astrale.

Rigel scese in strada tramite una scala esterna, e iniziò a esplorare la città alla ricerca di un luogo adatto per compiere l'incantesimo. In realtà il paladino stava tentando di ritardare il più possibile il momento della propria fine e, sperava, quella di Zagsmhar. Dopo alcune ore il cavaliere raggiunse la zona della città che circondava il palazzo di Vlaakith, vicino alla piazza d'armi principale; il paladino si fece allora coraggio, trovò un vicolo buio e deserto e ci si gettò dentro; aveva avuto fortuna a non destare sospetti tra i githyanki, i quali sembravano abituati a vedere individui di altre razze aggirarsi per la città, ma non poteva rischiare che qualche guardia si accorgesse di lui e lo perquisisse, altrimenti il suo sacrificio sarebbe stato vano.

Sospirando, l'umano prese la pergamena dalla bisaccia e ne rimosse il sigillo nero. Deglutì nervoso. Iniziò a leggere lentamente le rune della formula magica, pronunciando versi

immondi sempre più orribili e inquietanti. Rivoli di sudore scendevano dalla fronte del cavaliere, il battito del suo cuore accelerava, e le gambe stentavano a reggerlo in piedi.

Rigel era ormai alla fine della formula, quando una mano grande ma delicata gli strattonò con decisione il braccio, sottraendo la pergamena dalla sua vista e interrompendo la litania. Era Learco, l'angelo inviato da Heironeous per vegliare sul suo paladino Rigel.

Il cavaliere rimase stupito dal trovarsi dinnanzi il solar, ma non tardò a inchinarsi ai piedi della creatura celestiale.

«Vostra Grazia, cosa porta voi stesso in tal loco?» chiese Rigel, umilmente. Il solar, dalla sua straordinaria altezza, parlò all'umano senza scomporsi, pronunciando le sue parole con il suo consueto timbro etereo.

«Sei a conoscenza della natura dell'incantesimo racchiuso in questa pergamena?».

«È qui riportata la speranza nostra univoca e sola della riuscita per il compito assegnatoci».

«No, Rigel, non è così. Questa pergamena scatenerebbe un apocalisse, un potere corrotto originato dal male più oscuro capace di distruggere la città intera. Non tutti i cittadini di Tu'narath sono malvagi, ma anche se così fosse, l'utilizzo di un incantesimo corrotto di simile portata deturperebbe l'equilibrio cosmico tra il bene e il male, al pari di come farebbe la Fratellanza Scarlatta qualora entrasse in possesso del contenuto dei tre scrigni, e la tua anima verrebbe distrutta».

Rigel ascoltava l'angelo, maledicendosi per la sua leggerezza nell'aver accettato la proposta degli illithid.

«Siete stati stolti nello stringere patti con gli scortica-mente» continuò Learco. Solo allora il cavaliere comprese il vero motivo per cui gli illithid avessero assegnato a qualcun altro il compito di eliminare Zagsmhar: se l'avessero fatto loro, sarebbero morti nell'impresa.

«Tuttavia – rassicurò l'angelo – non è questa l'unica via per il successo. Seguite il vostro intuito: a Lendore conoscerete la verità, e potrete infine sconfiggere la Fratellanza Scarlatta». Rigel annuì. «Sappi inoltre che Heironeous l'Invincibile è a conoscenza delle tue azioni, e ammira il tuo desiderio di sacrificio, seppure ingenuo».

Detto questo, Learco svanì in un lampo di luce accecante, portando con sé la pergamena corrotta.

Rigel era spaesato: aveva vagato per un tempo imprecisato nel Piano Astrale, rischiando la vita per utilizzare un'arma che non avrebbe risolto più problemi di quanti ne avrebbe creati. Stava per sacrificarsi in favore del male, e ora si trovava in un luogo al di fuori di qualunque mondo, senza un mezzo per tornare indietro.

D'un tratto sentì però qualcosa nella tasca; ci frugò dentro con la mano, e trovò un oggetto davvero singolare: tra le dita stringeva un cubo di zaffiro limpidissimo che emanava una leggera luce azzurra. Al centro del cubo poteva riconoscere il pugno che stringeva un fulmine, l'effige di Heironeous, e in qualunque modo orientasse la gemma, lo stemma dell'Invincibile rimaneva diritto di fronte a Rigel. Oltre al bagliore, l'oggetto emetteva una sottile musica; accostando la gemma all'orecchio, il paladino percepì un canto celestiale. I versi, nella lingua degli angeli, dicevano:

Con la folgore invincibile,
io condurrò al nome che canterai.

Rigel allontanò la pietra dell'orecchio. La canzone spiegava come utilizzare il dono di Learco: stringendo nel pugno e pronunciando il nome di una persona, il cubo di zaffiro avrebbe condotto il suo possessore al cospetto della persona nominata. L'uomo era molto confuso: non sapeva se pronunciare il nome di Gybir sarebbe stato saggio. Non aveva idea di quanto tempo fosse trascorso dalla sua partenza, non sapeva dove fossero i suoi compagni, e non poteva nemmeno essere sicuro che fossero ancora vivi. Di tornare presso gli scortica-mente non ci pensò nemmeno, anche perché non conosceva il nome di nessuno di loro; la mente di Rigel corse allora ad Arvenalia: a Onnwal la guerra era finita, e lei viveva in un luogo tranquillo sulla costa. Il cavaliere non esitò ulteriormente; strinse nel pugno la gemma blu e pronunciò ad alta voce il nome completo della maga: «Arvenalia Telperien-Ar-Edain».

La casa era come la ricordava: semplice, anonima e appartata, rialzata rispetto al villaggio e sul limitare del bosco, a poca distanza dal torrente. Il viaggio dal Piano Astrale era stato immediato, e Rigel era stato trasportato proprio di fronte all'abitazione di Arvenalia. Il cubo di zaffiro nella sua mano era scomparso, consumandosi nel viaggio fino al Piano Materiale.

Il paladino bussò: era mattina tarda, e se la gemma aveva fatto bene il suo lavoro, l'elfa doveva essere in casa. Arvenalia aprì la porta incuriosita, ma quando intravide Rigel il sospetto si tramutò in stupore. Spalancò l'uscio e fece un inchino.

«Cavaliere, è per me un onore avervi qui, anche se vi credevo in terre lontane».

Il paladino contraccambiò il saluto e chiese di poter entrare, poi raccontò alla maga degli eventi accaduti da Hadtalf fino al nuovo incontro con Learco, quindi chiese ad Arvenalia un consiglio. L'elfa grigia lo ascoltò attentamente, poi suggerì a Rigel di riprendere il viaggio da dove lo aveva interrotto, e cioè da Mithabad.

«Siete voi nella condizione di potermi condurre ivi in celere maniera?» chiese dubbioso il paladino.

«Naturalmente. Negli ultimi tempi, con la fine della guerra, ho avuto modo di studiare nuovi incantesimi. Una volta sono stata a Mithabad, e non avremo problemi a raggiungerla».

La maga si ritirò in fretta nel proprio laboratorio e ne uscì poco dopo con una borsa ripiena di libri e un altro grosso tomo tra le mani. Appoggiato il libro a un leggio e iniziò a sfogliarlo alla ricerca dell'incantesimo; quando lo trovò, iniziò a leggere a voce bassa la formula in Draconico. La lettura durò parecchi minuti, e quando ebbe terminato Arvenalia richiuse il libro e lo mise nella bisaccia, poi prese Rigel per mano e pronunciò l'ultima parola: «Gethrisj».

La coppia fu avvolta da una nuvola di scintille gialle e si dissolse all'istante.

Il viaggio fu istantaneo. Quando ricomparvero all'interno del sotterraneo, gli scorticamente furono sorpresi da quella visita inaspettata. Il capo della setta era ancora seduto sul trono di pietra, ma quando vide Rigel la creatura abbassò le palpebre e non ebbe alcuna reazione per diversi secondi, poi riaprì gli occhi e si rivolse al cavaliere.

La tua presenza qui indica che Tu'narath non è stata distrutta, e sento che Zagsmhar è ancora in vita. Per quale motivo sei tornato?

«Un messo del mio Dio m'arrestò. L'agir di me avrebbe dato causa a uno squilibrio nell'ordinamento degl'universi, né codesta è la retta via del Bene».

Un giorno le vostre idee condurranno alla rovina anche l'ultimo di voi paladini. È stato un grande errore per voi opporvi al nostro volere: nessuno disobbedisce a un illithid.

Rigel si sentì colto da un gelo improvviso, con le membra del corpo che non rispondevano ai suoi comandi. Sentiva il flagello dell'illithid che penetrava nella sua mente; l'umano fece ricorso a tutta la sua forza di volontà per resistere al controllo dello scortica-mente, focalizzando i propri pensieri sul suo scopo e sulla missione che doveva portare a termine, su Soveliss e sui suoi compagni, e infine riuscì a spezzare le catene psioniche che la creatura tentava di imporgli; sguainò quindi la spada e si scagliò contro l'avversario più vicino, trafiggendolo con un affondo che lo uccise sul colpo. Un altro illithid pronunciò alcune parole in linguaggio Sottocomune, e dalle tre porte sui pilastri in fondo alla sala uscì un'orda di grimlock, umanoidi muscolosi alti all'incirca come un umano, con una spessa pelle grigia a scaglie e nere orbite prive di occhi.

Una di queste creature si scagliò contro Arvenalia, ma l'elfa schivò l'assalto e allontanò l'avversario con un calcio debole ma preciso. Altri grimlock stavano accerchiando la maga, ma prima che potessero raggiungerla furono assaliti da tre grandi scheletri di serpenti il cui teschio suggeriva un'inquietante somiglianza con quello umano, e una fredda luce verde bruciava nelle orbite vuote della creatura. Rigel si voltò verso quelle serpi non morte: evidentemente, Gybir aveva rianimato le tre naga oscure, lasciandole lì nel caso il paladino fosse sopravvissuto e avesse fatto ritorno in quel luogo.

In talune occasioni si rivela sé stesso medesimo utile, pensò Rigel al riguardo del negromante, senza trattenere un mezzo sorriso sul volto.

Le naga d'ossa avevano circondato Arvenalia proteggendola dai grimlock, ma quelli erano troppi perché i serpenti potessero respingerli tutti, quindi Rigel recitò una rapida preghiera agli dèi, e con un tuono angelico uno sciame di api celestiali scaturì dalla punta della spada in pugno al chierico paladino e andò a infestare i grimlock, distogliendo la loro attenzione dalle naga e da Arvenalia.

L'elfa non perse l'occasione, e un lampo fiammeggiante attraversò la sala investendo un secondo scortica-mente, mentre il cavaliere colpiva a morte il terzo. Elfa e umano si riunirono di fronte all'illithid che aveva assistito al combattimento seduto sul trono. Quando i due avversari si avvicinarono, la creatura si alzò dallo scanno.

Astuti e intelligenti, lo devo riconoscere, e questo è un bene: cibarmi dei vostri cervelli sarà per me un piacere.

Arvenalia lanciò un raggio verde contro lo scortica-mente, ma questo lo respinse senza difficoltà contro la maga, che fu scagliata a terra, paralizzata dai poteri psionici dell'illithid. Rigel si voltò verso l'amica nel tentativo di soccorrerla, ma fu afferrato al collo da un tentacolo dello scortica-mente. Il paladino non riusciva a respirare, e vide che un altro tentacolo si dipartiva dalla testa del mostro per afferrarlo, mentre la bocca da lampreda si avvicinava lasciando cadere gocce di una bava oleosa.

In mancanza d'aria il paladino iniziava a perdere i sensi, e la vista gli si annebbiava, ma doveva reagire: con un ultimo sforzo, Rigel concentrò le forze rimaste sul braccio che reggeva l'arma e tranciò di netto i due tentacoli che gli si avvinghiavano al collo. L'umano cadde a terra

sfinito, mentre lo scortica-mente sanguinava liquido viola e gemeva per il dolore con versi orribili; il cavaliere si alzò barcollando, ma riuscì a prendere la mira e perforò da parte a parte la testa dell'illithid. Morta la creatura, Arvenalia fu liberata dalla paralisi che l'aveva colpita; l'elfa corse subito incontro a Rigel, che era caduto in ginocchio, stanco e senza fiato.

Creature non morte e celestiali avevano collaborato per contenere e indebolire i grimlock, e in questo modo Rigel e Arvenalia non incontrarono troppe difficoltà nel trucidare le creature rimaste. Alcuni grimlock morirono, ma in realtà la maggior parte di loro si era data alla fuga subito dopo la morte degli scortica-mente. Rigel poté allora congedare lo sciame celestiale, mentre le naga d'ossa lasciarono spontaneamente la sala, all'inseguimento dei grimlock rimasti.

«Non sembrava che attendessero visite. Deve essere passato molto tempo da quando avete lasciato questo luogo», disse Arvenalia.

«Pertanto essi sarebbero oramai lungi da qui. Qual giorno indica ora il lunario?».

«Oggi è stellare, quindicesimo giorno del mese Raccoglitore».

«Ebbene trascorsero oltre due giorni dalla dipartita di me stesso medesimo da codesto mondo».

«Credete che i vostri compagni siano salpati ugualmente per Lendore?».

«Se Liadon è savio *tam quam* a noi stessi è dato supporre, ritengo che sia così».

«Posso trasportarti fino alla loro imbarcazione, ma mi occorrerà del tempo per localizzarli con precisione. Sarà sufficiente sbagliare di pochi metri per cadere in mare».

Rigel non fece obiezioni, quindi Arvenalia sfilò alcuni pesanti volumi dalla sua borsa e si adagiò a gambe incrociate sul pavimento polveroso e umido. Meditò e studiò per più di un'ora, durante la quale Rigel si riposò e constatò che la sala del tesoro era stata ripulita. *Utinam per una volta Sid abbia adempito al suo mistiere di trafugator d'auro*.

Quando finalmente, dopo un lungo e faticoso scrutamento di tutto il Mare Aerdi, la maga localizzò i passeggeri della Lama Azzurra, ella si affrettò a richiudere i libri e a ripetere la procedura di partenza. Pronunciò l'ultima parola della formula e i due viaggiatori svanirono sotto una pioggia di luci dorate.

XXXVII – le isole

Avanzava senza meta ovunque si voltasse, l'acqua torbida fino alla vita. Era circondato dai suoi compagni, e camminavano lungo la costa di piccole isole. Erano cinque, poteva vederle dall'alto come un gigante. Passavano da una riva all'altra, dall'isola boscosa a quella deserta, a quella abitata, a quella erbosa, e la quinta isola, attorno alla quale giravano, era quasi interamente occupata da un palazzo.
La nave era incagliata sulla riva dell'isola boscosa, semisommersa dall'acqua lattea. Egli vagava con i compagni nell'acqua.
D'un tratto i compagni sparirono nel cielo grigio, lasciandolo solo, immerso fino all'anca. Subito tre dischi luminosi si sollevarono dalle isole e precipitarono in acqua. Egli fuggì, gridando, disperato per ciò che sapeva sarebbe accaduto. Si trascinò sulle scale del palazzo, all'asciutto, poi i dischi toccarono l'acqua, e tutto fu luce. Un'orribile luce bianca di distruzione e morte.

Il palazzo aveva alti soffitti, le sue scale erano labirinti. Sentiva le voci dei suoi amici in lontananza, provenire dal soffitto del palazzo. Doveva cercarli, addentrandosi nel mistero di quelle sale. Trovare i suoi compagni, ma non solo. Sentiva la presenza di qualcun altro. Una presenza familiare che aveva timore di raggiungere e scoprire.

Il tormento di Gybir fu interrotto da una carezza di Soveliss, che destò il negromante dai suoi sogni terribili. Era notte fonda. Non vista da Rigel, la ragazza baciò il mezzelfo sulla fronte, e gli cinse le spalle con le proprie braccia per calmarlo dalle orribili visioni degli incubi. Gybir respirò profondamente, con lo sguardo fisso davanti a sé; quando si fu ripreso, si volse sorridente a Soveliss e ricambiò il bacio.

«Temo che possa accadere qualcosa quando arriveremo a destinazione» disse Gybir. Soveliss accentuò il proprio sorriso.

«Non credo. Nelle ultime ore non è successo nulla di allarmante, e tra poco raggiungeremo la spiaggia. È per questo che ti ho svegliato».

Il negromante si vestì frettolosamente, recuperò la bisaccia, il bastone magico, e chiamò a sé Hoder. Si mise seduto a gambe incrociate in un angolo del ponte, appoggiando il bastone sulle ginocchia, poi iniziò a meditare; temeva che le immagini del suo incubo potessero avverarsi proprio in quel momento, alla fine del viaggio in nave. Eppure fino ad allora non vi erano stati presagi negativi: Rigel, assieme ad Arvenalia, era tornato tra loro sano e salvo, con un'incredibile storia da raccontare; tutti avevano dato per morto il paladino, e quando si era materializzato sulla nave era stata per ognuno una sorpresa meravigliosa, come se gli dèi

stessi fossero intervenuti per esaudire le speranze dei raminghi. Era stato quello il momento in cui Gybir e i suoi compagni avevano compreso il valore della vita di un compagno, e si erano accorti di quanto forte fosse in realtà il legame che avevano con l'austero cavaliere di Guardiaspina.

Trascorse meno di un'ora dal risveglio di Gybir all'approdo a Lendore. La Lama Azzurra era ancora circondata da una foschia impenetrabile, attraverso la quale solo Ard e Alamir potevano vedere; per tutto il giorno precedente, infatti, la nave era stata immersa nel magico vapore latteo che proteggeva le cinque Isole Lendore.

Ard riscosse dai passeggeri la seconda metà del pagamento, poi mostrò loro il lato della nave da cui scendere.

«Non vi aspettavate certo di attraccare al porto di Lo Reltarma, vero?» chiese il pirata, prevenendo possibili obiezioni. Nessuno ne fece; in fondo Ard era un contrabbandiere, e probabilmente gente come lui non era la benvenuta a Lendore.

Gybir cercò la luna. Non poteva fendere la foschia come un vero elfo, ma il suo sangue misto gli consentì di scorgere l'alone bianco di Corellon Larethian nel cielo nebbioso: mancavano appena due o tre ore all'alba. I raminghi, Arvenalia compresa, si calarono in acqua bagnandosi fino alla vita; a Taklinn l'acqua arrivava quasi alla gola, Sid dovette arrampicarsi sulle spalle del paladino, mentre il lupo sembrava nuotare senza troppi problemi ed Emerwen volava tranquillo sopra il pelo dell'acqua. Quando si furono allontanati di alcuni metri dalla nave, il gruppo vide Ard issare l'ancora e sparire nella foschia a bordo della Lama Azzurra.

Alamir, l'unico elfo puro in grado di vedere a più di tre metri di distanza, guidò i suoi amici fino alla spiaggia. Usciti dall'acqua, la foschia scomparve immediatamente lasciando il cielo libero di sfoggiare le sue stelle, mentre le due lune, entrambe quasi piene, illuminavano di bianco la sabbia del litorale; tuttavia, voltandosi verso il mare, questo continuava a essere ricoperto dall'inamovibile pallore della nebbia. Mentre Arvenalia si affrettava ad asciugarsi le vesti con un semplice incantesimo, i cavalieri di Onnwal discussero sul loro prossimo obiettivo. Ard aveva detto di averli lasciati sulla costa occidentale di Roghmil, l'isola maggiore, dove sorgeva la capitale Lo Reltarma. Il gruppo doveva localizzare e raggiungere il terzo scrigno, possibilmente prima della Fratellanza Scarlatta; Rigel suggerì tuttavia di iniziare a cercare nel luogo più improbabile. Infatti, secondo le poche conoscenze che si avevano di quei luoghi, le cinque Isole Lendore erano governate da chierici di Sehanine, pertanto l'aiuto di un sacerdote avrebbe potuto giovare al gruppo.

«La città si trova a tre giorni di cavallo da qui, muovendosi verso est», spiegò Alamir, che durante il viaggio aveva parlato con Ard per carpire qualche informazione geografica sulle isole.

Rigel sbuffò: erano senza cavalli, il che significava che avrebbero impiegato almeno una settimana per raggiungere Lo Reltarma, ma loro non avevano a disposizione tanto tempo.

«Ecco, esiste un incantesimo che potrebbe accorciare i tempi – disse il druido – almeno fintanto che rimaniamo nella foresta».

Tutti guardarono l'elfo incuriositi.

«L'incantesimo si chiama *kazhaisur*, che in druidico significa *camminare nel vento*, e ci può permettere di assumere la consistenza dell'aria e viaggiare proprio alla velocità del vento.

Così facendo potremmo arrivare alle porte della città all'alba».

L'approvazione venne da tutti, quindi Alamir si mise al centro del gruppo e iniziò a recitare una formula in druidico. Dopo alcuni secondi i raminghi si sentirono colti da un'innaturale leggerezza, e guardandosi l'un l'altro potevano notare che le loro sembianze erano sfocate, sfuggenti. Alamir non attese oltre: si rivolse verso est, dove già un lieve chiarore si faceva timidamente strada nell'oscurità, e volò tra gli alberi alla velocità di una freccia. Il druido si librava in aria con la grazia e la decisione di una fenice seguito dai suoi compagni di viaggio, alcuni un po' goffi nei movimenti, altri ugualmente aggraziati.

A pochi chilometri dalla capitale, quando si avvicinò il primo villaggio, la compagnia di raminghi riprese le proprie fattezze corporee. Già molte persone erano sveglie, intente nei preparativi per quella che in tutte le Flanaess veniva chiamata *Festa della Birra*, ma probabilmente a Lendore era festeggiata con un altro nome. Mentre i cavalieri e il loro seguito attraversavano il villaggio, tutti gli elfi che incontravano cambiavano direzione, voltavano loro le spalle, o mormoravano tra loro, guardando i forestieri con sospetto misto a stupore e paura. Gybir strinse nervosamente in bastone tra le mani; temeva ancora il peggio, sebbene gli effetti del sogno fossero sempre più lontani: la nave non si era incagliata, e loro erano già a terra. Tuttavia quel luogo, Lendore, gli incuteva un'inquieta nostalgia, come se avesse sempre cercato di raggiungere le isole, ma al contempo temeva di scoprire la verità che le isole custodivano. Che significato aveva dunque quel sogno? Forse la luce, e il conseguente pericolo, simboleggiava l'alba? Questi pensieri fecero sembrare al negromante che il cammino per la città fosse interminabile, tanto che ringraziò tra sé Fharlanghn quando, in lontananza, videro le mura della città.

Poco prima di raggiungere le porte, i raminghi si videro venire incontro una pattuglia di otto arcieri elfici, il cui passo sembrava ben poco amichevole: se in precedenza i visitatori raramente giungevano nei pressi delle Isole Lendore, da alcuni anni questa era una circostanza praticamente inaudita. Subito Emerwen si fece invisibile e si dileguò nell'aria.

«Porgo i miei saluti alle signorie vostre – iniziò Rigel – confidando in tempi sereni per tutti noi, in nome degli dèi che si accingono a palesar Celene in tutto lo splendor suo».

Il capo delle guardie aveva dipinta in viso un'espressione di ribrezzo nei confronti dei raminghi, che si accentuò quando sentì Rigel parlare, mentre gli altri elfi guardavano timorosi le *ali della notte* che spuntavano dalle spalle di Gybir. Ultimamente il mezzelfo lasciava che esse sorgessero da sole, quando la sua tensione aumentava. Dopo il contatto con la pergamena degli illithid le ali sembravano ormai tangibili, fatte di un'ombra tanto densa da diventare quasi completamente opaca.

«*La vostra presenza qui non è consentita*» disse uno degli arcieri, rivolgendosi al gruppo in lingua Elfica. Taklinn e Danel non parlavano l'Elfico, perciò Arvenalia dovette tradurre loro le parole della guardia, anche se incontrò alcune difficoltà, poiché l'Elfico Lendoreano era un dialetto molto particolare.

Il comandante elfico guardò con disprezzo l'elfa grigia dai capelli biondi e gli occhi viola mentre traduceva.

Orribile mezzosangue, pensò, *incrociata con quei diavoli di elfi oscuri, i drow, incapace di apprendere il vero culto di Sehanine*.

«Ascolta – brontolò Taklinn, l'urgorsh stretto nel pugno – abbiamo una missione da compiere, quindi facci parlare con in tuo capo».

«*Avete un permesso per stare sulle nostre isole*?» continuò l'arciere, sempre parlando in Lendoreano. Quando Arvenalia ebbe tradotto la domanda, Taklinn piantò rabbiosamente l'urgorsh nella sabbia, mostrandolo all'elfo.

«È questo il mio unico documento!».

«Taci, nano!» lo rimproverò Rigel. «Non è intenzione nostra generare disordini».

Il paladino si volse poi alle guardie elfiche, chiedendo udienza presso il Gran Sacerdote di Lo Reltarma; Rigel asserì anche di possedere preziose informazioni per la loro gente, e affermò di essere in missione quale rappresentante di molti sovrani delle Flanaess.

«*Tuttavia non avete un permesso, nemmeno orale, né un documento che vi permetta di stare qui. Anche se potrei chiudere un occhio su questo, voi vi ostinate a parlare in Comune, quando io non vi ho ancora rivolto la parola in questa lingua da turpiloquio, eppure almeno la metà di voi sa parlare l'Elfico, a giudicare dal numero di mezzosangue. Forse il Luminosissimo avrà pietà di voi e vi concederà udienza, ma fino a quel momento non posso permettere che il vostro insulto rimanga impunito. Vi dichiaro in arresto fino a quando il Gran Sacerdote stabilirà di vedervi*».

Rigel si sottomise: non aveva intenzione di inimicarsi ulteriormente quegli elfi, ma Taklinn, come del resto era prevedibile, ebbe subito ragione di protestare.

«Ah, no! Non mi farò arrestare da degli elfacci!». Le guardie appoggiarono nervosamente le mani sull'elsa delle loro armi, e subito Gybir tentò di convincere il nano a lascarsi mettere i ceppi. Emerwen riprese consistenza alle spalle degli elfi, brandendo la spada sopra le loro teste, ma il negromante lo fermò con un cenno del capo.

«Ascolta, Taklinn, se non siamo cortesi con questi elfi, dubito fortemente che ci indicheranno l'ubicazione dello scrigno. Inoltre, se mai dovessimo andare a genio al Gran Sacerdote, potrebbe anche offrirti della birra». Il volto di Taklinn si illuminò, con la gola secca che già pregustava il fresco malto fermentato che da tanto tempo non beveva. «Infine – continuò Gybir – si dice che i loro sacerdoti siano molto saggi e che possiedano conoscenze arcaiche, quindi forse ti saprebbero dare qualche informazione riguardo Jounterheimr, a patto che tu adesso rispetti la loro legge».

Taklinn sbuffò, ma aveva l'acquolina in bocca e gli occhi persi nei suoi sogni, quindi pose avanti le mani e si fece arrestare come gli altri.

Bevve la pozione, in gran fretta.
Poco dopo accusò una strana, fastidiosa fitta al palato, e portò la mano alla bocca. Lentamente ne estrasse una lunga, sottile e acuminata scheggia di vetro.
Subito dal suo palato sgorgò sangue, un fiume scarlatto di tale portata che lo costrinse a inginocchiarsi.
E mentre si vedeva mani e braccia nude pregne del suo stesso sangue, si sentì circondato da un'oscura risata compiaciuta.

Trascorsero tutto il giorno e tutta la notte in prigione, e la pazienza di Rigel andò progressivamente scemando. Sembrava che nessuno avesse fretta di liberarli: non erano stati

nemmeno interrogati, e nessuno aveva chiesto loro come si chiamassero. Durante la notte, Taklinn aveva chiesto perdono a Moradin per il disonore che egli aveva causato al dio facendosi arrestare da degli elfi, mentre Emerwen pattugliava imperturbabile i corridoi delle prigioni alla ricerca di minacce. Da quel poco che avevano visto della città, Lo Reltarma era un centro di medie dimensioni che poteva contare poche migliaia di abitanti; nonostante ciò era costruita per somigliare a una metropoli, con mura e bastioni che la difendevano, e costruzioni di roccia calcarea o arenaria che rivaleggiavano in bellezza con i palazzi nobiliari di Irongate o Greyhawk. I colori erano ridotti al minimo indispensabile, poiché le tonalità prevalenti nella capitale erano il grigio e l'argento, talvolta il bianco, raramente il blu e l'azzurro: sembrava che si volesse imitare anche in pieno giorno l'atmosfera delle notti di luna piena.

All'alba del giorno successivo arrivarono finalmente delle guardie, diverse da quelle della mattina precedente. Invece della normale cotta d'arme, indossavano un giaco di maglia in mithril molto lucido, mentre un mantello bianco copriva loro le spalle. Osservando con attenzione i sei elfi, si poteva notare che le loro orecchie a punta erano adornate da orecchini d'argento a forma di mezzaluna; assieme ai soldati era arrivato anche un chierico, dall'aspetto giovanile ma con lo sguardo saggio, e il cui portamento che ne tradiva la reale età. Il chierico elfico salutò i raminghi con un sorriso forzato; si era rivolto loro in lingua Comune, comunicando che il signore di Biancotorrente aveva ottenuto la loro scarcerazione e concesso loro udienza. Sempre ammanettati, i raminghi furono condotti fuori dalla prigione e presero la direzione del porto; ciò stupì non poco Rigel, che si aspettava di essere condotto al palazzo del sovrano.

Attraversano la città, tutti i passanti cercavano di evitare i prigionieri; qualcuno ne sparlava, altri biasimavano la loro presenza, e il tutto continuò fino al molo da cui si dovevano imbarcare. Alla vista della nave, le angosce di Gybir si riaccesero, e l'incubo della notte precedente tornò vivido alla sua mente, ma cercò di tranquillizzarsi quando vide che altri due elfi stavano caricando sulla stessa nave anche tutte le armi e l'equipaggiamento dei raminghi. La nave era una galea molto esile e al contempo robusta, il cui equipaggio era composto da elfi tutti vestiti di una corta tunica celeste, e i capelli scuri annodati in una sola, lunga treccia che scendeva tra le spalle fino al bacino.

Navigarono per due giorni nella foschia. Avevano circumnavigato la costa occidentale di Roghmil per poi prendere il largo verso nord, ma senza uscire dalla nebbia magica che avvolgeva Lendore. In quell'atmosfera raccolta e isolata, sorvegliato dall'invisibile presenza di Emerwen, Gybir ebbe modo di meditare sui propri incubi. Essi, aveva detto il suo Maestro a Mithabad, potevano mostrare il futuro, ma non sempre; eppure Gybir sapeva che parte di tutti i suoi incubi, da quando erano salpati undici giorni prima, avevano sempre avuto una parte di reale. Il mezzelfo non aveva mai temuto il mare, eppure a bordo della Lama Azzurra aveva sognato di affogare, naufragare, essere quasi annullato dalla potenza dell'Oceano: era come se parte del suo spirito avesse temuto di raggiungere Lendore. Gybir intuì che non era stato il timore del mare in sé a produrre gli incubi, ma il timore del viaggio, della destinazione alla quale il viaggio conduceva; tale ipotesi divenne più fondata quando Rigel, stanco di aspettare e perdere tempo prezioso, protestò con una delle guardie elfiche a bordo della galea: «Nobilissimo e illustre elfo, non avete forse detto che ci avreste condotti presso il signore di Bianco-

torrente?».

«*Infatti* – rispose il soldato nella propria lingua – *Biancotorrente si trova a Vaiwosurë, l'isola più piccola di Lendore*».

Vaiwosurë. Quella parola colpì Gybir come una lama nella carne. Non aveva mai udito quel nome, eppure gli causò al contempo nostalgia e timore; provò in gola lo stesso formicolio suggeritogli dagli incubi, come se davvero un pugnale di vetro lo stesse trafiggendo dalla gola al cuore. Forse a Biancotorrente avrebbe potuto estrarre quel pugnale.

XXXVIII – le Porte dell'Abisso

Durante l'alba del ventiseiesimo giorno del mese Raccoglitore, quando la galea elfica attraccò al molo solitario immerso nella nebbia, il gruppo si svegliò. A differenza di Soveliss, gli occhi elfici di Gybir si risvegliarono su quell'isola, fendendo quasi del tutto la nebbia che si riduceva a un sottile vapore lattiginoso. Attraverso l'atmosfera traslucida, lo stregone poteva vedere le onde del mare avanzare fino a infrangersi sulla spiaggia di sabbia bianca. Gybir ebbe una stretta al cuore, e con i polsi ancora ammanettate cercò subito la mano di Soveliss, stringendola forte. Il molo sul quale erano sbarcati era costruito in pietra bianchissima e finemente lavorata, che dopo giorni di foschia quasi accecò i raminghi per il suo splendore. Percorsero il lungo molo fino a giungere ai piedi di una scala che si arrampicava sulla vetta di una collina ripida, la quale emergeva direttamente dal mare; ai piedi della gradinata erano poste due statue: Pelor e Corellon Larethian, gli dèi del Sole e della Luna Grande. Salirono la scala, costruita con la stessa pietra candida del molo e delle statue, e ascendendo verso la vetta a Gybir tornò in mente il sogno: il palazzo che sorgeva dal mare, Biancotorrente, doveva essere quello che gli era apparso prima di sbarcare a Lendore.

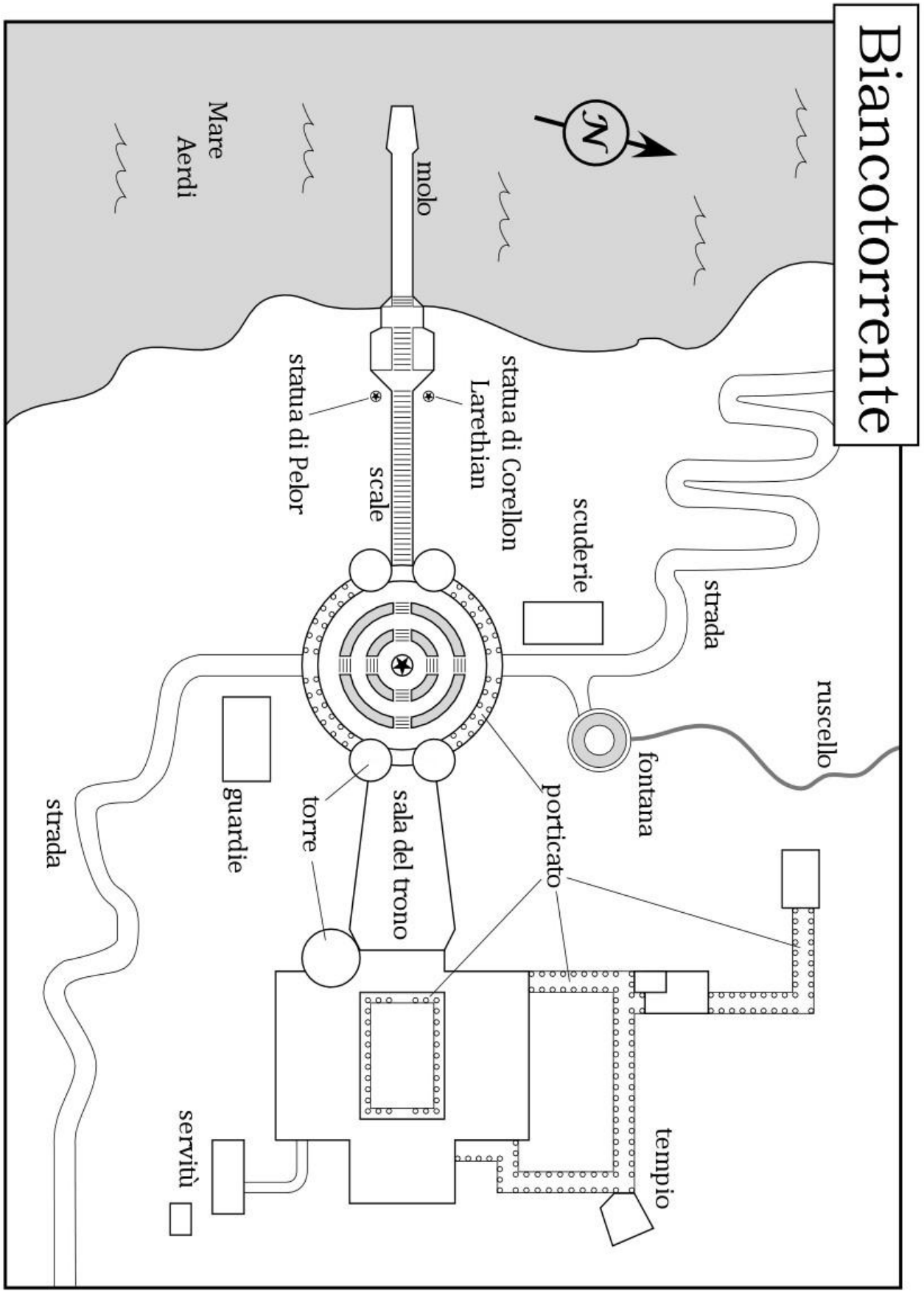
E quella luce terrificante? Gybir provò a riflettere; forse si trattava dello splendore degli elfi Lendoreani, della loro austerità che era magnifica e pericolosa, come il bagliore che aveva sognato.

I gradini terminavano in un arco ogivale molto alto posto tra due torri circolari, anch'esse bianchissime. Superato l'arco, si accedeva al giardino esterno di Biancotorrente, uno spazio circolare di icastica bellezza racchiuso da un doppio porticato al cui centro, attorniata da due cerchi d'acqua, era posta una statua: una giovane donna elfica senza età, che indossava una fluente gonna composta da raggi lunari. Nella mano destra teneva alzato lo stemma di una luna piena circondata da un alone a forma di luna crescente.

Rigel spiegò che si trattava di Sehanine, la Signora dei Sogni, figlia di Tatya e Corellon Larethian: ella era la guardiana degli elfi caduti, e li proteggeva durante il loro viaggio verso l'aldilà. Come dea della luna, era anche responsabile di presagi, sogni e illusioni, ma proteggeva anche i suoi seguaci dalla follia.

Gybir guardò quella statua ammaliato. Non aveva mai sentito parlare di Sehanine, eppure si sentiva come se l'avesse sempre conosciuta; il suo cuore batteva freneticamente, e la fronte, nonostante la fresca brezza di fine estate, era lucida per il sudore. Sentiva su di sé il caldo respiro di una donna, il vagito di un neonato in lontananza, ma erano tutte illusioni: in quel luogo dominava un silenzio angosciante.

I due ruscelli circolari potevano essere scavalcati con dei ponticelli, i quali seguivano le due strade perpendicolari che attraversavano il giardino, incrociandosi dove sorgeva la statua.


Biancotorrente
N
Mare Aerdi
molo
statua di Pelor
scale
statua di Corellon Larethian
scuderie
strada
ruscello
fontana
porticato
guardie
torre
sala del trono
strada
tempio
servitù

Le guardie e il chierico condussero il gruppo oltre il giardino, alle spalle della statua. Attraversarono un secondo arco, posto anch'esso tra due torri, con la differenza che non era vuoto: la volta ogivale faceva da cornice a una grandissima porta in legno di betulla, con delle incisioni che rappresentavano il sole e le due lune di Oerth, mostrati nelle diverse posizioni astrali dell'anno. Oltre il portone si apriva una grande sala, che all'apparenza poteva sembrare tanto una sala del trono quanto un tempio, il cui soffitto si innalzava in stupende volte a sesto acuto sorrette da colonne snelle e immacolate che dividevano le tre navate, mentre una luce bianca entrava dalle finestre e veniva riflessa dal candore puro delle colonne, delle pareti, del soffitto, del pavimento. Era il regno di una luce incolore e maestosa che fece trasalire nuovamente Gybir, ma lo lasciò anche perplesso, poiché la luce da cui il palazzo avrebbe dovuto proteggerlo era la sovrana del palazzo stesso. Infine la meraviglia che la sala destava nell'ospite ebbe ancora la meglio, e lo stregone continuò ad ammirare l'interno di Biancotorrente.

La pianta della sala aveva la forma di un trapezio che si allargava a mano a mano che il visitatore avanzava verso il fondo. Lì, al lato opposto della navata centrale, era posto un trono finemente decorato da bassorilievi nella bianca roccia con cui l'intero palazzo era costruito; sul trono sedeva un elfo molto anziano. Egli doveva essere il signore di quel palazzo.

Le guardie avanzarono fino a metà della navata e fecero inchinare i raminghi, per poi genuflettersi a loro volta.

«Grazie, Arwil» disse l'elfo sul trono rivolgendosi al chierico. «Ora liberali e lasciali soli con me».

Un po' stupito per la richiesta, il chierico ordinò alle guardie di togliere le manette al gruppo e di andarsene, e così fecero. Prima di uscire il chierico si voltò e, chiudendo le pesanti porte, prese congedo con un inchino.

«Benvenuti nel palazzo di Biancotorrente – annunciò l'elfo, alzandosi dal trono e parlando con tono amichevole ma autoritario – io sono Imeldur Galanodel, sacerdote di Sehanine, governatore dell'isola di Vaiwosurë». L'elfo era molto anziano, i suoi occhi riempiti di un verde spento e con i lunghi capelli antrace, ma con un portamento elegante e misurato, uno sguardo attento, l'aspetto saggio e carismatico, con le rughe che decoravano la faccia del sacerdote come intarsi nel legno.

Nascosto dalle ampie vesti di seta bianca, un giaco di maglia in sottilissimi anelli di mithril proteggeva il corpo del sacerdote. Imeldur indossava poi un mantello bordato d'argento, e al collo aveva appesa una gemma azzurra incastonata in un talismano di platino. Un leggerissimo elmo argentato, non dissimile da un diadema, copriva la testa dell'elfo.

Rigel si inchinò nuovamente di fronte al sacerdote, che dava a tutti l'impressione di essere saggio e potente.

«Auguro salute a pace a sua Onirica Altezza. È per noi un onore presenziare al cospetto di tale personalità quale è la vostra».

«Non occorre che mi spieghiate il motivo per cui vi trovate qui a Lendore – disse Imeldur – altrimenti non avrei chiesto al Gran Sacerdote Anfaren il permesso di farvi condurre al mio cospetto».

Osservando Imeldur, Gybir provò la stessa inquietudine causatagli dalla statua di Sehanine: temeva e ammirava quell'elfo, che tanto gli appariva familiare, ma che era sicuro di

non aver mai incontrato. Sentì un abisso che iniziava a spalancarsi sotto di lui, il gelido pugnale di vetro che gli dilaniava il torace, ma non ne comprendeva il perché.

«Sono a conoscenza della vostra meta, e sono al corrente dell'esistenza delle tre chiavi, e così anche degli scrigni. Voi siete qui perché volete raggiungere il terzo scrigno».

L'affermazione di Imeldur lasciò pietrificati i volti di tutti. Non per la verità che quelle parole recavano, che in ormai troppi incontri imprevisti e ostili erano state pronunciate, ma proprio per il fatto che non vi era nulla di ostile nella voce del sacerdote. Egli aveva parlato con una tale sincera solidarietà da far credere al gruppo di essere stati influenzati dal potere onirico di Sehanine: tutti coloro che erano già a conoscenza della loro missione si erano infatti rivelati ostili nei confronti dei cinque cavalieri e del loro seguito; era davvero possibile aver incontrato un alleato lungo la loro strada?

«Bene, allora saprai dirci dove si trova, questo dannato scrigno» proruppe Taklinn dal silenzio dei presenti.

«Temo che sia tardi, ormai» confessò Imeldur. «Molto probabilmente la Fratellanza Scarlatta ha già raggiunto lo scrigno e ne ha conquistato il contenuto».

«E voi avete permesso un simile accadimento?» sbraitò Rigel.

«Non è il mio compito difendere lo scrigno. Vi è preposto un guardiano».

«Che tipo di guardiano?» chiese Sid.

«Un golem di rubino».

L'halfling e il nano si fecero più attenti.

«Se non erro – spiegò Gybir – i golem di rubino sono alti poco meno di tre metri, e il colore del loro rivestimento di pietre preziose varia dal rosso chiaro fin quasi al nero. Le naturali affinità magiche della gemma dei golem di rubino li lega ai poteri curativi della terra, e sono anche in grado di scavare attraverso il suolo e le rocce. Scelgono quasi sempre di percorrere lunghe distanze muovendosi per vie sotterranee, anche quando percorsi sulla superficie risulterebbero più veloci. In generale, sono servitori poco intelligenti ma letali».

«Ma non abbastanza per chi ha profanato lo scrigno», aggiunse l'anziano sacerdote.

«E questo ci porta all'ennesima sconfitta del nostro viaggio» disse Alamir esasperato.

«Ciò non è esatto» disse Imeldur. Un'altra novità, un'altra speranza. Il sacerdote iniziò a spiegare in modo approfondito la propria obiezione.

«Vi sono al mondo tre chiavi, che aprono tre scrigni, i quali contengono altrettanti artefatti. Essi sono tre, come tre sono i livelli della Grande Ruota: dapprima, il Piano Materiale e i suoi paralleli, rappresentati da un tetragono di legno ignifugo. Vengono poi il Piano Astrale e i piani delle energie e degli elementi puri, ai quali corrisponde una bolla di vuoto cristallo opaco. Infine, i Piani Esterni costituiscono il terzo livello del cosmo, proiettando la loro essenza in un cubo di metallo, anch'esso vuoto e traforato a formare una serpentina su ogni faccia. Il possessore dei tre artefatti potrà evocare la chiave che mette in comunicazione i tre livelli della Grande Ruota: se ciò dovesse accadere, nel mondo si originerebbe un perenne portale verso i Piani Esterni. Ciò è possibile, fortunatamente, in rarissime occasioni: Oerth deve trovarsi agli estremi della sua inclinazione nell'orbita attorno a Pelor, in concomitanza con l'eclissi di entrambe le lune, siano esse oscurate od oscuranti. La doppia eclissi deve avvenire al termine dell'eclissi di almeno una delle due lune. Il momento dell'eclissi completa di entrambe le lune

deve avvenire nell'attimo esatto del solstizio o dell'equinozio, e tutti i pianeti e tutte le lune che ruotano attorno a Pelor devono essere allineati assieme a Oerth».

I raminghi furono dapprima allarmati dalle spiegazioni di Imeldur, ma subito furono rinfrancati dal fatto che una simile coincidenza – equinozio o solstizio, doppia eclissi, allineamento di tutti i pianeti e tutte le lune – non si sarebbe mai potuta verificare.

«E quali aspirazioni sono dunque la cause di un simile agire da parte della Fratellanza Scarlatta?» chiese Rigel.

«Purtroppo – continuò il sacerdote elfico – entro pochi mesi si verificheranno le condizioni necessarie per l'apertura del portale. Al prossimo solstizio d'inverno e nei due giorni precedenti, Celene oscurerà il sole, seguita nell'ultimo giorno dalla Luna, quando tutti i pianeti e le lune saranno allineati. L'energia degli spiriti di ogni pianeta verrà catalizzata dall'allineamento convergendo nei tre artefatti; essi si assembleranno in una chiave che lacererà il tessuto dell'universo per mettere in comunicazione i diversi livelli del cosmo. Il fatto che l'allineamento avvenga durante il solstizio d'inverno farà sì che il portale attraversi il Piano delle Ombre e il Piano dell'Energia Negativa, e l'eclissi solare causata da Celene aprirà il portale direttamente sugli Infiniti Strati dell'Abisso».

La voce di Imeldur era secca e lapidaria, tanto che la pace ieratica ispirata dal palazzo di Biancotorrente fu subito mutata in fredda desolazione. Era palese che, se il portale si fosse aperto, orde di demoni avrebbero potuto invadere Oerth.

Rigel intuì quindi che la Fratellanza Scarlatta volesse servirsi di alleati immondi per espandere il proprio controllo sulle Flanaess; tuttavia espose anche alcuni dubbi sulla questione. Da molto si chiedeva, infatti, per quale motivo la Fratellanza Scarlatta fosse capeggiata da un demone, che oltre alla malvagità poco aveva a che vedere con le mire normalmente note della setta. Imeldur dovette allora chiarire la questione.

«Le cose sono più complicate di quanto pensiate, e dovrò spiegarvi meglio quali sono i motivi che muovono realmente la Fratellanza Scarlatta. Orcus, il Principe Demoniaco dei non morti, è da millenni in guerra con Demogorgon e Graz'zt, anch'essi Principi Demoniaci. Durante questo eterno scontro Orcus fu ucciso e spodestato, ma nonostante questo tornò come non morto, nascondendosi nell'ombra e aspettando di mettere in atto la sua vendetta. Egli ora risiede a Naratyr, la sua città-fortezza su Thanatos, lo strato dell'Abisso su cui governa. Concentra tutta la sua rabbia e il suo odio sulla distruzione definitiva dei suoi nemici, e sulla sua missione di sterminare la rovina tra i mortali. La situazione si è fatta drammatica quando Orcus è venuto a conoscenza dei tre artefatti.

«Più di un secolo fa, un mezzo-immondo di nome Iuz il Malvagio, il Signore del Male, scoprì e trafugò le tre chiavi, allora conservate in un santuario di Boccob ad Admundfort, la città sull'isola centrale del lago Nyr Dyv, posto tra gli attuali territori di Furyondy, Urnst e le Terre dello Scudo. Dai suoi domini a nord, sulle rive del Lago Whyestil, Iuz iniziò a espandersi sulle Flanaess alla ricerca dei tre scrigni. Iniziò così una lunga guerra, che terminò otto anni fa con la stipulazione del Trattato di Greyhawk, senza che Iuz potesse scoprire l'ubicazione di nessuno dei tre scrigni.

«Al termine delle Guerre di Greyhawk, con la sconfitta del Signore del Male e il recupero delle tre chiavi, il Circolo degli Otto stabilì che ciascuna chiave fosse assegnata a un sovrano

di un reame minore, e cioè i Possedimenti dei Principi del Mare, la Grande Marca e il Libero Stato di Onnwal, luoghi tra loro molto lontani, in modo tale da rendere difficile il ritrovamento delle chiavi. I tre sovrani che giurarono di custodire le chiavi erano gli unici, oltre agli Otto e pochi altri, a conoscere l'ubicazione degli scrigni e il segreto dei tre artefatti. Per anni le Flanaess erano state sconvolte dalla distruzione causata dalle orde di demoni evocate da Iuz, e tutti volevano evitare che l'Orrore si ripetesse. Tuttavia, Orcus venne a conoscenza della Chiave dei Portali, e subito inviò i propri servitori immondi come infiltrati nella Fratellanza Scarlatta, affinché ne assumessero il controllo e se ne servissero per raccogliere ulteriori informazioni sulle chiavi e gli scrigni».

«Ciò spiega perché a capo della Fratellanza Scarlatta ci sia un demone», valutò Gybir. Imeldur annuì.

«Egli è un kelvezu, e i generali e aristocratici demoniaci considerano i loro servigi piuttosto utili: i kelvezu sono eccezionali tra gli alti ranghi della specie demoniaca grazie alla loro taglia e al loro aspetto umanoide, può essere scambiato per umano se si usa un tocco di camuffamento per nasconderne la pelle rossastra. L'intento originale della Fratellanza Scarlatta era quello di preservare la cultura e la purezza razziale dell'antico impero di Suel, tramontato mille anni fa dopo i Cataclismi Gemelli, ma ora la setta è solo un mezzo al servizio di Orcus. Per mantenere il controllo sulla Fratellanza Scarlatta e coprire i veri piani del Principe Demoniaco; il Padre dell'Obbedienza ha sempre ordito trame per reinstaurare l'impero Suloisi, e ha camuffato la venerazione di Orcus facendola apparire come un distorto culto di Hextor; nessuno ha più riconosciuto l'effige del Principe, perché egli è stato dimenticato per secoli, e ha così potuto depistare i suoi nemici. Orcus ha agito molto attentamente, e il suo inaspettato zelo gli ha ora permesso di conquistare i tre artefatti. Entro breve tempo, i suoi sacerdoti saranno in grado di spalancare le Porte dell'Abisso; eserciti di demoni e non morti al servizio di Orcus potranno allora invadere il nostro mondo e seminare ovunque la distruzione, e non solo: il portale metterà in comunicazione il nostro piano anche con il Piano Astrale, da cui proverranno migliaia di predoni githyanki, e con il Piano delle Ombre e il Piano dell'Energia Negativa, che vomiteranno un numero infinito di non morti. Nemmeno il Bastone di Rao sarà in grado di respingere questa invasione. Le schiere immonde e non morte di Orcus, affiancate dai githyanki, si uniranno a Iuz e sterminerano tutti i mortali delle Flanaess prima, e del mondo poi. Dopo aver portato la morte su tutti gli abitanti di Oerth, Orcus utilizzerà i suoi poteri per risvegliare uno sterminato esercito di non morti, con il quale potrà finalmente avere la sua vendetta su Demogorgon e Graz'zt».

Imeldur si sedette sul trono, esausto ma quasi appagato dall'aver rivelato una così triste consapevolezza.

Rigel il Brancaleone rifletté sulla gravità della questione; conosceva il Bastone di Rao, un artefatto consacrato al dio della calma e della placida contemplazione, utilizzato dal Canone Hazen di Veluna nel 586° Anno Comune per purgare l'Oerik orientale dalla maggior parte degli immondi. Se davvero un simile oggetto non avrebbe potuto nulla contro le orde liberate dalle Porte dell'Abisso, il paladino pensò che egli stesso poco avrebbe potuto compiere per le Flanaess.

«E voi come conoscete così nei dettagli il piano di Orcus?» chiese Alamir con non poca sfrontatezza, rivolgendosi all'anziano signore di Biancotorrente.

«La Signora dei Sogni mi dona la veggenza di questo e degli altri mondi. Come ho percepito il vostro arrivo a Roghmil, così conoscevo la vostra missione anni prima che questa avesse inizio. Ugualmente, Sehanine mi informa di ciò che accade su Thanatos. Già sapevo, prima che venisse stipulata la pace, che vi sarebbe stata la guerra. Prima ancora che voi nasceste,

io già avevo visto le vostre peripezie, e sapevo che sareste apparsi al mio cospetto».

«Se sapevi già tutto – obiettò Sid – perché non hai fatto niente per impedirlo?».

«Il mio destino non è questo, ma è il vostro. Gli dèi mi hanno posto qui per indicarvi la strada».

«La Fratellanza Scarlatta possiede tutti i tre artefatti» disse Alamir. «Quello che ci avete detto serve solo a sapere di quale morte moriremo».

Imeldur si alzò nuovamente dal trono, aggrottando le sottili sopracciglia.

«Non è sufficiente possedere i tre artefatti per evocare la Chiave dei Portali: è necessario assemblarli tramite un rituale di tre notti senza luna e tre giorni senza sole, che terminerà nel momento dell'eclissi completa e avrà inizio con la prima eclissi da Celene. Tutto ciò sarà propizio alla vittoria delle tenebre sulla luce. Questo rituale potrà avere luogo solo in presenza di un fattucchiere githyanki molto potente, e dovrà essere eseguito in una particolare locazione delle Flanaess: *Rauxes*.

«Si tratta dell'antica capitale del Grande Regno Aerdy, che tre anni fa fu corrotta dalla magia immonda dei chierici di Hextor. Ora sulla città, ridotta a un cumulo di rovine diroccate, incombe una pesante aura malvagia, che impedisce l'intervento degli dèi del bene: solamente i mortali e i celestiali minori possono avervi accesso, oltre naturalmente agli immondi». Gybir si riscosse alle parole del sacerdote.

«Questo fa supporre che ci sia ancora una possibilità di evitare tutto ciò», disse il negromante. Imeldur annuì silenzioso.

«È questo il fine ultimo della vostra missione: dovrete raggiungere Rauxes e sconfiggere i servitori di Orcus prima del solstizio d'inverno. Radunerete tutti i vostri alleati per marciare sulla città. Ahlissa e la Chiesa di Hextor tenteranno di opporsi alla violazione di Rauxes, perciò verrete a trovarvi di fronte a due eserciti ostili l'un l'altro e a voi; non vi sarà facile entrare nelle rovine, tuttavia una volta in città dovrete raggiungere la torre dell'osservatorio imperiale, sulla cui sommità verrà praticato il rituale. Lì avrete la possibilità di eliminare i diretti servitori di Orcus e impedire l'apertura del portale».

Ognuno dei cinque cavalieri si illuminò: non tutto era perduto, dunque. C'era però poco tempo; il solstizio non sarebbe arrivato prima di quattro mesi, e tuttavia, affinché dei possibili alleati potessero essere avvisati e avessero modo di prepararsi per la partenza, quattro mesi erano ben poca cosa, anche perché lo spostamento di numerose truppe attraverso i vasti territori di Ahlissa avrebbe richiesto diverse settimane, soprattutto in inverno. Come se non fosse bastato, da Lendore avrebbero impiegato quasi un mese solo per raggiungere Sunndi, per non parlare di Onnwal o Irongate.

«Posso creare un portale temporaneo che vi condurrà ove desideriate» disse Imeldur all'improvviso, come se avesse ascolto le riflessioni dei raminghi.

Questo cambiava molte cose, ma subito dalla soluzione di un problema ne sbocciò un secondo: quale destinazione scegliere? Era possibile chiedere aiuto a Sunndi, che grazie all'intervento dei cavalieri era libera da draghi, orchi e spie, oppure Irongate, che già una volta era venuta in soccorso della compagnia. Imeldur lasciò la sala del trono, dicendo che sarebbe tornato quando i raminghi avessero preso una decisione.

«Sua Nobile Autorità, lo Szek, mi ha garantito che, con prove concrete di pericolo, fornirà alla vostra causa tutto l'aiuto necessario» puntualizzò Arvenalia.

«Sono un Difensore Nanico delle Headland – aggiunse Taklinn – e Halco mi ascolterà se ci sarà bisogno del suo aiuto».

Rigel era invece impegnato in una riflessione molto più lungimirante; egli meditava, infatti, di chiedere soccorso al Circolo degli Otto a Greyhawk: in fondo erano stati loro a decidere il destino delle chiavi, anni addietro.

«Temo però che non sarebbe utile contattare gli Otto – precisò Soveliss – solo per il fatto che inviare un esercito da Greyhawk richiederebbe ancora più tempo che farne marciare

uno da Sunndi o dalle Colline di Ferro».

La discussione su chi avvertire per primo fu a lungo animata, tanto che nessuno si accorse che Gybir si era allontanato dal gruppo, scomparendo oltre la porta alle spalle del trono, dalla quale anche Imeldur era uscito; Emerwen iniziò a seguirlo, ma ancora una volta il negromante gli ordinò di attendere. Il mezzelfo attraversò alcune sale di Biancotorrente senza conoscere la direzione, ma muovendosi seguendo il proprio istinto, sentendosi spaesato come in un sogno. I pochi domestici che incontrò lungo la strada non proferirono parola alcuna, ma lasciarono che l'ospite esplorasse indisturbato il palazzo.

Attraversate due sale Gybir si ritrovò sotto un lungo porticato che portava verso nord, per poi svoltare a est fino a un piccolo tempio, e poi tornare all'edificio principale piegando a sud. Tra le colonne che delimitavano il camminamento, Imeldur avanzava con andamento leggiadro e meditabondo, dando le spalle al mezzelfo. Quando il giovane si fece avanti, l'anziano signore di Biancotorrente si fermò e si voltò verso ovest, guardando il mare che sotto di loro carezzava la sabbia alle pendici della collina. Il mantello nero dello stregone, accompagnato dalle sue ali scure, ondeggiava come un'ombra tra le bianche colonne che si allontanavano sempre più dal palazzo elfico. Gybir non aveva una motivazione razionale per ciò che stava facendo, poiché sarebbe dovuto rimanere con i suoi compagni a valutare la situazione piuttosto che entrare in casa di Imeldur senza permesso, tuttavia il negromante *sentiva* di doverlo fare, il suo istinto gli aveva ordinato di raggiungere il sacerdote e interrogarlo.

«Vi devo parlare» disse infine a Imeldur, tuttavia Gybir non avrebbe saputo cos'altro dire.

«Attendevo questo momento da ventisei anni, Gybir».

Lo stregone si arrestò a pochi metri dal sacerdote, spaventato da quella affermazione, mentre Hoder gli si agitava istericamente sulla spalla.

«Cosa intendete dire?» chiese.

«Ero al corrente del fatto che un giorno saresti tornato, e avresti voluto sapere».

«*Tornato*?» fece eco Gybir.

«Non ti ha forse risvegliato antichi ricordi mettere piede a Vaiwosurë?».

«Come potete conoscere ciò che provai al mio arrivo su quest'isola?».

«Sono un alto sacerdote di Sehanine – esclamò Imeldur, sorridendo – ella è la dea dei sogni e delle illusioni, ma anche della conoscenza».

«Dunque io sono già stato qui a Lendore?».

«Vaiwosurë fu il primo luogo che vedesti in vita tua».

«Volete dire che…» Gybir non trovò le parole per continuare.

«Affida a Sehanine la tua mente, lascia che risvegli i tuoi ricordi e chiarifichi i tuoi sogni».

Gybir chiuse gli occhi e ubbidì. Subito un vortice di immagini, suoni e sensazioni lo trascinò nel passato; la debole luce dell'alba, un vagito infantile, l'acqua calda, il pianto di gioia di una donna, un profumo di fresche rose bianche, il dolce latte appena sgorgato dal seno, il tenero abbraccio di sua madre. Ogni sensazione appariva lontana e sfocata, ma era sufficiente a ricostruire il mosaico di quel primo giorno.

«Sì, Gybir. Tu sei nato qui a Biancotorrente» disse Imeldur Galanodel mentre il giovane riapriva lentamente gli occhi «e tua madre è mia figlia».

Lo stregone dell'Ombra Lucente si sentì come se un pugnale gli venisse estratto dal petto facendone sgorgare fiumi di linfa e sangue; provò un senso di vuoto, di abbandono sconfinato. Come poteva essere inconsapevolmente tornato al proprio luogo di nascita? Era sopravvissuto all'eccidio di Ovestorrione, aveva vinto il torneo, liberato Scant, sconfitto Kallionastiryne prima e sé stesso poi, il tutto per giungere al luogo ove tutto aveva avuto inizio.

«Ti stai chiedendo se sia destino il fatto che tu sia tornato qui. Credo però che il tuo Maestro a Mithabad ti abbia già spiegato che la predestinazione è tanto categorica quanto vaga». Gybir cominciò a intuire che Imeldur ne sapesse quasi più di Vecna; ammirava e temeva quell'elfo misterioso e carismatico.

«Mia madre…» chiese allora il mezzelfo «si chiamava Xanaphia, giusto?».

L'anziano elfo annuì col capo.

«Per quale motivo mi affidò all'Ordine della Salvezza Oscura?».

«Quando tu nascesti esiliai mia figlia, e te con lei, dalle Isole Lendore, per aver dato alla luce un mezzoumano e violando così la sua promessa di matrimonio con un elfo del clan Naïlo».

«Mi avete bandito, pur sapendo che sarei tornato da voi, e ora mi avete anche accolto a braccia aperte?».

«Guarda cosa sei diventato attraversando quasi metà delle Flanaess. In meno di un anno sei passato dal grado di apprendista a quello di Saggio Necromante, il più giovane nella storia dell'Ordine, per di più». Gybir era sconvolto, e non solo perché suo nonno l'aveva esiliato alla nascita: non aveva mai sentito nessuno estraneo all'Ordine parlarne in maniera così dettagliata. «Sono un negromante – obiettò Gybir – ripudiato da tutti gli ipocriti stolti di questo mondo, perseguitato da orribili incubi e devastato da una perdita straziante. Non potevate addestrarmi voi per rendermi un grande stregone?».

«Qui a Lendore? Questo è un posto per soli elfi».

«Ma ho visto anche molti mezzelfi a Lo Reltarma».

«I mezziumani qui sono una classe protetta, separati dalla nobiltà e dal clero. Nessuno avrebbe permesso che la figlia di un sacerdote partorisse un mezzoumano».

«Perciò avete preferito costringermi a una vita di sofferenze. Come avete potuto?». Gybir appoggiò gli avambracci su una colonna e abbandonò tutto il proprio peso su di essa, mentre gli occhi gli si gonfiavano di lacrime e Hoder gli svolazzava attorno gracchiando. Imeldur allora si avvicinò al nipote e gli cinse le spalle con un braccio.

«Le persone che soffrono di più sono benedette dagli dèi» disse l'elfo per consolarlo. «Era necessario che tu seguissi la tua strada riunendo attorno a te i tuoi compagni. Questa a Lendore è solo una tappa del cammino che Sehanine ti ha posto dinnanzi». Il mezzelfo si divincolò dalla presa di Imeldur, e guardò altrove.

«Perché Sehanine dovrebbe interessarsi a me? Non ho mai nemmeno conosciuto il suo nome, per quale motivo dovrei seguire le sue indicazioni? Ella è la protettrice dei defunti, mentre io ho trascorso la vita a profanarne le spoglie».

Imeldur si concesse una breve pausa di riflessione, per trovare le parola giusta con cui iniziare il discorso. Poi si voltò nuovamente verso il nipote.

«Il culto di Sehanine fu portato su queste isole alcuni secoli fa da due sorelle, Ysberyl e Seledra Liadon». Gybir spalancò gli occhi verdi con ritrovato stupore.

«Esse – continuò Imeldur – erano due giovani sacerdotesse elfiche provenienti da Oeder, un continente molto lontano da Oerik, sul quale risplendono stelle che nelle nostre terre sono sconosciute. La più vecchia delle due, Ysberyl, sposò Anfaren Sindëistir, il quale divenne poi il Gran Sacerdote che tuttora regna sulle Isole Lendore, mentre la sorella più piccola, Seledra, divenne mia moglie. Con l'aiuto mio e di Anfaren, le due sorelle diffusero sulle cinque isole il culto di Sehanine; comprendere appieno la dottrina della Signora dei Sogni richiede molti anni, quindi quasi tutti i non elfi furono allontanati da Lendore, di loro iniziativa o forzatamente, perché ritenuti troppo immaturi per aderire alla nostra religione. La società di Lendore è incentrata sulla pace e l'armonia, ed è questo il motivo per cui diffidiamo degli stranieri, portatori di oppressione e impositori di leggi che non sono in sintonia con la semplice naturalezza del nostro culto onirico».

«Questo cos'ha a che vedere con la mia vita? Sehanine mi vuole guidare perché mia

nonna ne era una sacerdotessa?».

«Non solo» aggiunse l'elfo. «Il clan dei Liadon, secondo la tradizione, ha avuto origine millenni fa dall'unione di Sehanine e Kuulvayshenirus, un leggendario drago d'argento. La vostra stirpe ha sempre portato il marchio indelebile del vostro retaggio draconico nel nome e nell'aspetto: i capelli di ogni Liadon sono fronde argentate, come pure lo erano quelli di Seledra, e così anche per tua madre, Xanaphia». Gybir prese tra le dita una ciocca dei propri capelli, apprezzandone il colore ramato.

«Discendo da un drago d'argento?». Imeldur annuì, e presa la mano di Gybir vi pose sul palmo un piccolo oggetto metallico: era un anello di puro argento, privo di decorazioni ma animato da un gelido potere. Il negromante osservò silenziosamente l'artefatto, incerto se infilarsi al dito quello straordinario oggetto.

«Era al dito di Seledra, e me lo donò quando divenne la mia sposa; tuttavia appartiene a te di diritto» disse il chierico. «Indossalo, e la forza latente del tuo retaggio si mostrerà nuovamente. Sebbene tua madre abbia mescolato il proprio sangue con un umano, tu hai nei tuoi occhi, identici a quelli di Xanaphia, l'inestinguibile forza dei draghi d'argento e il divino potere di Sehanine. È questo il motivo per cui Sehanine ti guida: sei uno dei suoi figli, ed ella desidera proteggerti come farebbe una madre».

«Tutti la chiamano Signora dei Sogni – protestò allora il negromante – colei che protegge dalla follia, ma più di una volta ho rischiato di essere distrutto dai ricordi che in me risorgevano durante il sonno».

«I tuoi sogni sono messaggi di Sehanine, ma la loro forma, e talvolta anche il loro contenuto, sono stati contaminati dal sangue impuro e dalla tua fede in Wee Jas».

Le ali d'ombra di Gybir sbatterono violentemente, nel disperato tentativo di sfogare la rabbia del loro padrone. Il negromante sguainò la katana di sua madre e ne ammirò la stupenda lama ricurva. La domanda che seguì fu automatica.

«Dove si trova ora mia madre?».

«Il clan dei Liadon regna tuttora su Kaeshinn Aoron, a Oeder. Xanaphia è tornata nelle terre d'origine di Seledra.

«E perché non mi portò con sé? Preferì invece consegnarmi all'Ordine. Era pur sempre una Liadon, devota a Sehanine. Per quale ragione ha voluto che un discendente della guardiana dei morti ne diventasse un profanatore?».

«Xanaphia è sempre stata una ribelle, come sua madre Seledra, del resto: il sangue di drago scorreva in lei intenso e vivace. Forse lo fece per vendicarsi della mia decisione di esiliarla, del mio fanatismo per un culto che avevo solo acquisito da sua madre. Forse voleva solo farmi del male perché io ero sopravvissuto a Seledra. Senza dubbio non ti avrebbe potuto condurre con sé a Oeder. Più probabilmente, però, grazie a Sehanine ella sapeva che, nonostante i riprovevoli mezzi, l'Ordine della Salvezza Oscura avrebbe fatto di te il Saggio Necromante e Cavaliere che sei oggi. Xanaphia sapeva che non avresti abusato del tuo potere, e che ti saresti messo al servizio dell'ignaro popolo delle Flanaess senza chiedere nulla in cambio. Io credo che tua madre abbia agito in questo modo perché credeva in te».

Le lacrime che si erano raccolte negli occhi del giovane finalmente trovarono la loro strada lungo il pallido viso scarno del negromante. Hoder si pose nuovamente sulla sua spalla, senza emettere suoni, chinando il capo in segno di reverenza per il padrone; Gybir si volse allora in direzione del palazzo, muovendo convulsamente le ali. Dopo alcuni timorosi passi, però, si fermò e si rivolse nuovamente a Imeldur.

«Ho un ultimo quesito» disse. L'elfo rispose subito, senza attendere che la quesito giungesse: «Non conosco l'identità di tuo padre».

«Non la conoscete o fingete di non conoscerla?».

«Sta a te giudicare la mia sincerità» disse il sacerdote, mentre suo nipote si allontanava tra le bianche colonne avvolto nel mantello nero.

XXXIX – il ritorno

I raminghi erano ancora tutti riuniti nella sala del trono quando Gybir fece ritorno presso i suoi compagni. Immediatamente Soveliss si volse preoccupata verso lo stregone.

«Dove sei stato?».

«Ho parlato con Imeldur. Vedi, lui è… ma non ha importanza, ora. Cosa avete deciso?» chiese il mezzelfo rivolgendosi al gruppo.

«Andremo a Hadtalf – spiegò Taklinn trionfale – e magari si andrà un po' a caccia di vampiri, là nella palude. Poi io andrò sulle Glorioles a parlare con i nani che ci abitano, mentre voi vi farete portare da Arvenalia fino a Irongate e poi Onnwal. In un paio di settimane dovremmo aver fatto tutto».

«Per quanto riguarda gli Headlander e gli abitanti delle Colline di Ferro?» chiese poi Gybir.

«Me ne occuperò sempre io, scendendo dalle Glorioles», rispose ancora il nano.

«Dunque la decisione è presa». Nessuno si era accorto della ricomparsa di Imeldur, che aveva preso tutti alla sprovvista.

«Vi chiedo perdono, Luminosa Eminenza – disse Taklinn – ma prima di partire avrei un quesito da porvi».

Il nano prese in disparte il sacerdote e, a bassa voce, gli chiese se egli poteva fornirgli alcune indicazioni su come trovare Jounterheimr. Imeldur sorrise alla richiesta, e rispose senza esitare.

«Jounterheimr esiste in questo mondo, e tu sei meritevole di scoprirlo. Abbi fede negli dèi, ed essi ti condurranno sul giusto sentiero».

Il guerriero e fabbro delle Yatil accennò un timido inchino, ma subito dopo si volse deciso alla volta dei compagni.

«Forza, abbiamo un mondo da salvare!», esclamò, ma una voce femminile tuonò alle spalle del gruppo.

«Se volete salvare il mondo, io sono con voi!». Tutti si voltarono verso l'origine della voce forte e decisa che proveniva dall'ingresso alla sala. Dall'aspetto esausto, zuppa d'acqua salata fino al seno, Thernja stava ritta in piedi sulla porta della sala.

Alla vista della propria gemella, Alamir le si gettò contro, abbracciandola.

«Non potevo stare senza di te» disse lei al fratello. «Ho capito che mi sono comportata da stupida quando mi hai lasciata sola nel Bosco Rieu. Non mi interessa più sgozzare tutti gli orchi che incontro sulla mia strada: voglio solo stare al tuo fianco». Detto questo, Thernja baciò a tradimento suo fratello sulle labbra, un bacio palesemente affettivo, ma che tradiva un

velo di passionalità. Alamir fu sconvolto da quel bacio, sia perché era il primo che riceveva in centoventi anni di vita, sia perché il fatto di baciare sua sorella gli risultò oltremodo bizzarro, ma Thernja non gli diede modo di controbattere.

«Non è stato difficile seguire le vostre tracce. A Mithabad sono saltata sul primo bastimento diretto alla Signoria delle Isole, e quando eravamo vicini alla nebbia che circonda Lendore mi sono fatta dare una lancia con un lenzuolo da usare come vela e ho raggiunto la costa di Roghmil. Poi ho saputo che eravate qui, e vi ho seguiti. Non mi importa cosa dovrete fare: io resterò con voi e non vi abbandonerò più».

Taklinn e Rigel si morsero le labbra per trattenere la loro contrarietà, ma non fecero obiezioni al ritorno dell'elfa. Perlomeno non ad alta voce.

Venne infine il momento di partire. Imeldur Galanodel si posizionò al centro della sala e recitò una breve formula in lingua Celestiale, quindi batté le mani e ne fece scaturire un disco luminoso che si ingrandì fino a raggiungere i tre metri di diametro. Oltre il disco, i raminghi riconobbero una viuzza secondaria di Hadtalf, la capitale di Sunndi, e potevano sentire il mormorio della folla che abitava la città.

«Gli dèi vi siano propizi in questa difficile impresa» augurò Imeldur mentre i cavalieri e i loro compagni si avvicinavano al portale. «E ricordate: per un guerriero la spada è il rischiosissimo ponte che permette l'accesso ai cieli, o spalanca le porte dell'abisso». Rigel, assieme ad Alastella, Gybir, con la sua katana, e Taklinn, sempre armato della sua ascia, si fermarono prima di attraversare il portale, guardando Imeldur per un breve istante e ringraziandolo con un impercettibile cenno del capo, quindi attraversarono il passaggio magico. Quando tutti e dieci gli avventurieri si furono trovati a destinazione, il disco alle loro spalle si riempì nuovamente di luce, e si richiuse così come era apparso.

I raminghi si guardarono attorno, uscendo dal vicolo nel quale erano giunti, per capire in quale zona della città si trovassero. Erano poco distanti dal palazzo reale, e la meridiana segnava la quarta ora di luce, il che significava che mancavano due ore a mezzogiorno. Presentatisi all'ingresso del palazzo, i compagni furono subito riconosciuti dalle guardie e introdotti nella sala delle udienze al cospetto del re Hazendel I.

«Sire – annunciò Soveliss – siamo onorati di essere nuovamente ammessi al vostro solare cospetto, e vi preghiamo di accettare il nostro dono in cambio di una vostra udienza». Danel si avvicinò al trono e porse al sovrano un involto di velluto viola che conteneva una pietra di marmo scolpita in modo da ricordare la forma di una semisfera. Subito Hazendel riconobbe l'oggetto come un artefatto magico, una *pietra dell'allarme* per la precisione, utile per chi, come il re elfico, temeva per la propria sicurezza. Si trattava di uno dei tanti oggetti raccolti dai raminghi durante le loro avventure e per il quale nessuno aveva mai nutrito alcun interesse.

«Accettiamo il vostro omaggio con gioia – rispose felice il sovrano – ed esprimiamo tutto il nostro piacere nell'incontrarvi dopo così poco tempo. Quali affari vi hanno condotti di nuovo qui a Sunndi?».

«Ahimè, Sua Brillante Maestà – spiegò allora Rigel – diremmo volentieri che a condurci quivi fosse stata la pace, ma vi recheremmo offesa con una grave menzogna».

«Spiegatevi meglio, cavalieri! La nostra gente è in pericolo?».

Seguì un breve silenzio, dopodiché Rigel prese nuovamente la parola per non sfociare nell'imbarazzo.

«Come bene conosce Sua Brillante Maestà, le cause nostre sono delicate e riservate, ragione per la quale chiediamo al re udienza privata per argomentare delle stesse».

«Bene, rimanderemo la questione al pomeriggio. Intanto sarete nostri ospiti a pranzo. Farò servire il cibo migliore per i nostri commensali, e sarà portata della birra per il nano».

Taklinn si rivolse eccitato a Gybir.

«Avevi ragione, dannato elfaccio. Non come pensavo io, ma avevi ragione!».

Durante il pranzo i raminghi presentarono Arvenalia, Alamir e Thernja al sovrano, che fu lieto di fare la loro conoscenza. Il gruppo venne poi a sapere che Oreth e Corbesont erano stati condannati a morte per alto tradimento, e l'esecuzione aveva seguito immediatamente la sentenza.

Quando i commensali ebbero lasciato la tavola, Hazendel condusse i suoi ospiti in un quartiere privato del palazzo.

«Ebbene?» iniziò il Protettore del Sud. «Quali altre sventure coinvolgono il nostro mondo?».

«Stamane venivamo a trovarci al cospetto dell'eminente Imeldur Galanodel, presso la dimora sua di Biancotorrente in Vaiwosurë, tra le Isole Lendore».

Hazendel spalancò le palpebre per lo stupore.

«Conosciamo Galanodel» disse il re. «Abbiamo stretto più volte rapporti con lui e altri sacerdoti di Lendore, soprattutto grazie a Charivar. Tuttavia mi chiedo come abbiate potuto coprire in poche ore le oltre duecento leghe che ci distanziano da Biancotorrente».

«Come ne avrà sicuramente conoscenza Sua Brillante Maestà – continuò il paladino – colui che regna sovra Biancotorrente dispone d'epico potere, ragion per la quale egli poté fornirci i necessari mezzi per esser qui ora». Hazendel annuì.

«Quale è stato l'esito del vostro incontro?», chiese poi.

«È questa, sire, una questione della capitale importanza». Poiché il re elfico di Sunndi aveva ormai conquistato la fiducia dei cinque Cavalieri Onorari di Onnwal, questi raccontarono al sovrano tutta la conversazione che avevano tenuto con Imeldur; non tralasciarono alcun particolare, ritenendo che, se Hazendel avesse compreso appieno la gravità della situazione, l'impegno di Sunndi nel prestare soccorso sarebbe stato più consistente.

Quando i raminghi ebbero terminato il racconto, buona parte della felicità di Hazendel era svanita.

«Supponiamo cha ci abbiate informati di questo per chiedere aiuto alla nostra gente», disse infine il sovrano.

«Così è, sire – confermò il paladino – ma non rimarrete soli nell'agire. Auspicheremo l'aiuto anche dell'arme d'Irongate, Onnwal e dei reami nanici delle limitanti aree».

«Avete già fatto molto per noi, cavalieri, ed è venuto il momento di ripagare il nostro debito. Faremo del nostro meglio per prestarvi aiuto, tuttavia vi dobbiamo avvisare che molte delle nostre truppe migliori sono impegnate a sud, ai confini dell'Ampia Palude, per arginare l'avanzata dei vampiri».

Gybir si fece pensoso. Da quello che ricordava, l'Ampia Palude si trovava a meno di

quattro giorni a cavallo da Hadtalf, se avessero cavalcato senza sosta cambiando le bestie nelle stazioni postali. Forse, suggerì il negromante ai compagni, tutti avrebbero potuto sacrificare due settimane di preparativi per ottenere un aiuto più consistente. Inoltre, avevano tutti un gran desiderio di andare a caccia. Arvenalia, che fu l'unica a sentirsi disgustata dall'idea di entrare in una palude, si offrì di anticipare il gruppo presso il sindaco di Irongate.

«È oltretutto impellente il bisogno di ottenere indietro i destrieri nostri», ricordò Rigel.

«Questo non è un problema» lo rassicurò il druido. Si affacciò a una finestra del palazzo ed emise un fischio grave e prolungato. Subito una tortora scese in picchiata e si posò sul braccio di Alamir; questo gli sussurrò alcune parole in Druidico, e l'animale spiccò nuovamente il volo verso est.

«Per quando torneremo, i nostri cavalli saranno qui. Ho mandato quell'uccello a informare il tempio di Heironeous a Mithabad di inviare al più presto i nostri cavalli qui alla corte di Hadtalf».

«Maestro, cosa farete del vostro seguito?» chiese poi Danel all'insegnante mezzelfo, riferendosi ai non morti rimasti anch'essi a Hadtalf.

«Preparami una pergamena incantata» ordinò il negromante. «Entro questa sera compilerò un messaggio per il consiglio del santuario di Hadtalf. Probabilmente arriveranno assieme ai cavalli». Danel annuì, e si recò immediatamente nell'alloggio assegnatogli dal re per preparare l'incantesimo.

«Ci sembra di capire che andrete nella palude» esclamò Hazendel. Gli ospiti annuirono.

«Dunque vi forniremo dieci dei nostri migliori arcieri e un chierico, che vi aiuteranno contro i non morti. E poiché abbiamo sentito che non avete cavalli, siete liberi di prendere a prestito nelle nostre scuderie gli esemplari che preferite».

I raminghi ringraziarono il sovrano e si congedarono, quindi ciascuno andò a prepararsi per il viaggio; sarebbero partiti all'alba del giorno successivo.

Non aracnidi. Non insetti.
Un flutto oscuro.
Non più gatti. Né più serpenti.
Un nero sciame strisciante che inghiottiva ciò che la civiltà aveva costruito, e con essa tutti i presenti.
Egli spiegò le ali, e fuggì in alto. Solo lui, tra tutti i presenti.

Gybir si alzò dal letto, confuso. Era notte fonda, il silenzio regnava sulla corte e su Hadtalf. Era l'ennesimo incubo della sua vita da quel giorno a Ovestorrione, quando Sehanine aveva iniziato a parlargli; tuttavia questo sogno era diverso, non lo aveva svegliato con il cuore in gola e la fronte e il petto coperti di sudore. Con indosso solamente i pantaloni grigi e la casacca di cotone, Gybir iniziò a camminare per le sale del palazzo aprendo e chiudendo le ali, riflettendo su ciò che la dea intendeva comunicargli. Era una premonizione, una visione del futuro: poteva riferirsi ai vampiri come alle armate demoniache di Orcus, e "ciò che la civiltà aveva costruito" poteva essere Sunndi come Rauxes, oppure le Flanaess stesse. In ogni caso, sapeva che il suo potere, la sua saggezza di negromante erano le ali della salvezza, che gli avrebbero permesso di scampare a quel pericolo, forse per fuggire da esso, o magari per sovra-

starlo e poterlo così sconfiggere meglio.

Assorto in queste riflessioni, il mezzelfo venne a trovarsi vicino ai quartieri della servitù e delle guardie, dove risuonava un ritmico ticchettio metallico; Gybir ne cercò la fonte, incuriosito, e raggiunse la fucina. Il fuoco e il calore avevano fatto assumere al fabbro che vi lavorava un aspetto mitologico: Taklinn stava battendo di maglio e pinze sull'incudine per forgiare una magnifica corazza in scaglie di drago verde, quelle che Alamir aveva ricevuto in dono dai satiri delle Joten e che aveva raccolto dalle spoglie di Kallionastiryne. Poiché la battaglia finale era imminente, Taklinn aveva suggerito all'elfo di farsi un'armatura più bella e resistente del corpetto di cuoio che indossava; tuttavia ai druidi era proibito indossare armature di metallo, il simbolo della tecnologia indiscriminata ai danni della natura, e fu così che il nano aveva tirato fuori i suoi vecchi arnesi da fabbro di quando ancora lavorava nelle valli delle Yatil, e si era recato alla fucina del palazzo per creare la migliore armatura su cui avesse mai lavorato, unendo tra loro le scaglie draconiche per formare una difesa più leggera del mithril e più resistente dell'acciaio.

Il mezzelfo non disturbò il nano, i cui muscoli, contratti per lo sforzo, e il sudore, che dalla fronte scendeva a impregnare la barba sporca di fuliggine, lo facevano assomigliare in tutto e per tutto a Moradin nel momento i cui aveva creato i nani forgiandoli dal metallo e dalle gemme. Gybir continuò allora a passeggiare per il palazzo, senza riuscire a comprendere appieno il significato del proprio sogno, fino a che i suoi piedi non lo condussero alla stanza di Soveliss. Lo stregone aveva ancora parecchi dubbi, e pensava che l'unica persona con la quale potesse confidarsi fosse la mezzelfa di cui era innamorato. Nel pomeriggio Gybir aveva raccontato a Soveliss del suo dialogo con Imeldur, e lei era rimasta entusiasta del retaggio divino e draconico del suo amato, inoltre si era detta sicura che tutte le peripezie che il negromante aveva vissuto erano finalizzate al suo completamento, a un fine ultimo cui tutta l'esistenza di Gybir tendeva. Ora aveva di nuovo bisogno di lei; delle sue parole dolci, del suo agire misurato. E dei suoi splendidi occhi color smeraldo.

Quando la ragazza aprì la porta, portava indosso solamente una leggera tunica di lino che lasciava molto poco all'immaginazione.

«Hai avuto un altro incubo?» chiese lei.

«Sì, ma questo era diverso dagli altri». Trascorse qualche interminabile attimo di silenzio.

«Vuoi entrare?».

Gybir non si fece pregare, e varcò la soglia della camera. Soveliss chiuse la porta alle sue spalle, poi sorrise dolcemente e abbracciò il mezzelfo, baciandolo affettuosamente; lui ricambiò con un bacio carico di passione. Infine entrambi si sedettero sul bordo del letto, e lo stregone espose i propri dubbi alla ragazza.

«Credo che sia un buon segno» disse lei.

«Lo pensi davvero?».

«Sì. Sehanine vuole avvisarti che dovremo affrontare grandi pericoli che rischieranno di annientare il nostro mondo, inghiottendolo nel buio di un baratro, ma questo tu lo potrai impedire, perché volerai in alto, e non ti lascerai divorare».

«È proprio per questo che sono venuto da te». Soveliss lo guardò in tralice, senza capire. «Se volerò via, mi allontanerò anche da voi, lasciandovi nell'oscurità. Nel sogno io ero il so-

lo tra tutta l'umanità ad allontanarmi».

«Ne sei sicuro?». Il negromante annuì, funereo.

«E se la mia non fosse una supremazia, ma una fuga da tutto ciò? Se in realtà mi rivelassi un vigliacco che fugge alla resa dei conti?», aggiunse poi.

«Tu non sei un vigliacco, Gybir. Tu sei sempre stato molto introverso, ma le tue azioni sono sempre partite da un moto altruista. So che se fosse necessario, ti sacrificheresti per noi, a costo di non volare via e farti inghiottire assieme a me, a Rigel e a tutti gli altri. E se tutti noi avessimo le ali per fuggire, so che tu saresti l'ultimo ad aprirle per andartene; più di una volta ci hai salvato la vita, a me e ai tuoi compagni. Quando ero una nemica mi hai risparmiata, e Rigel mi ha detto che hai dato una seconda opportunità anche a Kuranyie. Forse nel tuo sogno ti vedi allontanare per comprendere te stesso, perché per una volta devi pensare a te, e alla tua vita».

«Soveliss, io non voglio abbandonarvi. Amore mio, non voglio separarmi da te».

«Io non mi allontanerò mai da te, Gybir, perché una parte della mia anima risiede nel tuo cuore».

Soveliss sorrise ancora, e a Gybir sembrò di stringere tra le braccia la più bella delle ninfe. La baciò, perso in quell'amore inebriante e armonioso che li trasportava nei più ameni spazi del cielo stellato. I due innamorati si stringevano l'un l'altra, accarezzandosi, baciandosi, percorsi entrambi da un estasiante brivido di emozioni. Mai il cuore dei due mezzelfi aveva pulsato con tale forza e sincronia, mentre le vesti delicatamente scivolavano via dai loro corpi; solo allora Soveliss si accorse che tutto il corpo di Gybir era decorato da tatuaggi neri e rossi, ciascuno raffigurante una runa che canalizzava l'energia dei suoi incantesimi. La ragazza ammirò quel corpo decorato da fregi bicolore, ornato da due ali nere e impercettibili quanto la notte, come fosse stato il corpo di una divinità oscura e seducente.

Il mezzelfo posò gli occhi su Soveliss. I seni corposi, i fianchi perfetti, l'addome scolpito. Gybir non credeva che una donna potesse essere tanto bella. Quando sentì la pelle tiepida del mezzelfo posarsi sul proprio corpo, Soveliss sentì il cuore fermarsi per l'eccitazione, il suo respiro si fece profondo e sconnesso. Guardando Gybir, la ragazza rimase affascinata dai meravigliosi occhi verdi del mezzelfo, mentre i suoi capelli scivolavano morbidi sul petto di Soveliss, come raggi del sole al tramonto che serpeggiano sul mare d'occidente. La mezzelfa vedeva il suo amato andando ben oltre il magro corpo rachitico e malaticcio dello stregone. Vedeva nel suo viso la forza di un amore che aveva più vigore della fiamma di un drago.

Gybir strinse a sé il corpo della ragazza, premendone i seni sul suo petto, percorrendone i fianchi con la punta delle dita, mentre percepiva i brividi che le ghiacciavano la pelle al suo tocco, e lei ricambiava, seguendo con le dita le rune disegnate sul suo petto, e al passaggio di quelle mani perfette i tatuaggi bruciavano di un'energia che nulla aveva a che fare con la magia, ma che proveniva dall'anima.

Infine la giovane guerriera, sparse le trecce morbide sul candido guanciale, si sentì possedere dalla passione del mago, e quella notte ella le donò ciò che di più prezioso ogni donna possedeva.

XL – i vampiri

Elevandosi dall'oriente, il sole illuminò il caldo mattino di tarda estate, mentre i raminghi, i dieci arcieri e un cappellano di palazzo si accingevano a partire.

Taklinn aveva ultimato l'armatura poco prima dell'alba, e l'aveva consegnata al druido con le cerniere metalliche ancora calde. Era una corazza di scaglie color smeraldo che scendeva leggera e scintillante fin quasi al ginocchio, proteggendo i lati delle gambe senza però impedire i movimenti di chi la indossava. Sul petto le scaglie migliori erano state disposte a regola d'arte, con una sottile incisione che rappresentava un grande albero simile a un ippocastano; le spalle erano invece protette e decorate al contempo da grandi scaglie allungate, prese dalla schiena dei due draghi. Taklinn aveva poi realizzato per Alamir due bracciali che si protendevano a coprire il dorso della mano, mentre dall'avambraccio uscivano numerosi spuntoni presi dalla cresta e dalle ali. Un elmo esile e affusolato andava a completare l'armatura, donando ad Alamir un aspetto mistico e marziale.

«Penso di doverti ringraziare, nano» mormorò il druido quando ricevette l'armatura di drago.

«Bah, non mi serve a niente un elfaccio che si fa uccidere dai vampiri. Almeno così sarai ben protetto e potrai guardarmi le spalle». Taklinn si lasciò sfuggire un sorriso quasi beffardo, ma riuscì a nasconderlo sotto la barba. In ogni caso, non lo avrebbe mai ammesso.

La compagnia rispettò i tempi di marcia previsti, e in tre giorni pieni riuscirono ad attraversare le pianure di Sunndi. Quando giunsero a Sonerk, un villaggio ai confini dell'Ampia Palude, era prossimo il tramonto del primo giorno della Festa della Birra, la celebrazione della quarta e ultima occasione nel corso di un anno in cui l'intero disco di Celene, la luna piccola, risplendeva della sua elegante luce argentea. Il villaggio, abitato prevalentemente da umani, era circondato da una strana aura di malinconia; il sole non era ancora tramontato del tutto, eppure le tende, i pochi palchi e le baracche che servivano birra erano già tutti vuoti. Le strade del paesello erano pressoché deserte, e le poche persone presenti avevano un avanzare estremamente cauto e guardingo.

Rigel non perse tempo, e si fece introdurre presso il capo del villaggio. Questi, un uomo di mezza età, con la corporatura di un agricoltore, ma gli occhi di chi ha ricevuto una qualche istruzione, accolse con freddezza gli ospiti. Egli era senza dubbio rallegrato dal fatto che dei soldati del re fossero giunti a Sonerk, per di più in compagnia di famosi cavalieri quali erano i cinque raminghi; tuttavia le condizioni in cui si trovavano gli abitanti del villaggio non permettevano al capo di essere pienamente sereno. Da diversi mesi, ormai, gli abitanti di Sonerk erano vittime di incursioni da parte dei vampiri quasi ogni notte.

Gli attacchi erano iniziati circa due anni prima, quando il marchese dell'Ampia Palude, Corren, era stato assassinato; da quel giorno, una fitta nebbia aveva inghiottito la palude e con essa i pochi uomini ed elfi che la abitavano. Poco dopo iniziarono a verificarsi attacchi contro le contee vicine, ma si trattava di eventi sporadici e di lieve entità. Col tempo, però, drappelli di vampiri, ghoul e zombi sempre più numerosi attaccarono nuovi villaggi, aumentando di mese in mese la frequenza delle loro apparizioni. Gli abitanti dei villaggi venivano uccisi o rapiti per saziare la sete di sangue dei vampiri, e ricomparivano tempo dopo come non morti; i superstiti ricorrevano ad aglio, simboli sacri e pochi specchi per difendersi dai vampiri, ma la terribile tensione a cui erano sottoposti aveva spinto molti abitanti a lasciare le loro case per migrare a nord.

Quando i raminghi dissero di essere giunti alla palude proprio per eliminare i vampiri, il capo del villaggio finse un sorriso, ma era evidente che quell'uomo aveva ormai perso qualsiasi speranza.

Il gruppo si sistemò nella sola locanda di Sonerk, che da molto tempo non vedeva più ospiti, mentre agli arcieri e al chierico furono messe a disposizione delle case abbandonate. I soldati di Hazendel si organizzarono in turni di guardia, per svegliare gli abitanti con un anticipo sufficiente in caso di attacco. Così fu: almeno un'ora dopo la fine del crepuscolo, un gruppo di circa dodici vampiri e altrettanti non morti, soprattutto ghoul e zombi, accerchiarono e assalirono Sonerk. I vampiri erano numerosi, ma non si aspettavano certo che nel villaggio ci fossero un paladino, due negromanti e dei combattenti terribilmente esperti. Furono sufficienti pochi minuti per eliminare o mettere in fuga le creature.

Il mattino seguente i cinque raminghi, assieme a Danel, Thernja e Soveliss, lasciarono il villaggio e si diressero a sud, addentrandosi nella palude. Avevano lasciato gli arcieri e il sacerdote al villaggio di Sonerk, sicuri che sarebbero stati più utili lì nell'eventualità che si fosse verificato un nuovo attacco. Gybir aveva invece con sé un piccolo drappello di non morti catturati la notte precedente, assieme naturalmente a Hoder ed Emerwen; al proprio servizio il Saggio Necromante poteva contare un vampiro maggiore, quattro vampiri più deboli e tre ghoul. Danel aveva invece preso il controllo di un ghast e due zombi.

Interrogando i vampiri catturati, i raminghi ottennero delle precise indicazioni sulla fonte degli attacchi: un castello al centro della palude, in cui risiedeva un potente vampiro negromante di nome Valdis, che era il mandante di tutte le incursioni contro i villaggi di Sunndi.

In una settimana di cammino il gruppo raggiunse il castello. Lungo la strada, i raminghi incontrarono alcune creature delle paludi e furono attaccati da pochi vampiri; quasi tutti caddero sotto il controllo di Gybir e Danel.

Giunsero alle porte del castello di Valdis nella tarda mattina del giorno Solare, secondo di Alzamuro. Come il resto della palude, il castello si trovava all'ombra di una fitta coltre di nubi che impediva al sole di illuminare la regione; i vampiri erano così liberi di vagare per la palude giorno e notte. Gybir non ci aveva impiegato molto per supporre che si trattasse di un potente incantesimo.

Il castello era costituito da un edificio centrale a base quadrangolare a due piani, con una torre e un attico che sorgevano dalla porzione orientale della struttura, mentre altre due

torri indipendenti a nord e a est del castello erano collegate alla rocca principale da dei camminamenti. Il tutto era circondato da un fossato di acqua putrida, probabilmente profonda e melmosa a sufficienza da far impantanare e annegare un assalitore. Vi era tuttavia un ponte di pietra sul lato a sud, dove la base della torre principale del maschio sporgeva dal muro meridionale. Su questo rigonfiamento del perimetro era situata la porta del castello.

I raminghi giungevano da ovest, dopo aver compiuto una piccola deviazione dal loro percorso che li aveva invece condotti verso sud per buona parte del viaggio. Oltre la foschia che si sollevava dal fossato si poteva notare una figura scura e indistinta che se ne stava ritta sul ponte; avvicinandosi, i cavalieri notarono che era un umanoide molto alto, anche più di Rigel, con il muso un po' allungato e le orecchie molto grandi, facendo somigliare la sua testa a quella di una iena. Si sarebbe detto uno gnoll, anche a giudicare dalla coda e dalla forma delle zampe inferiori, tuttavia c'era qualcosa di strano in quella creatura: i suoi occhi erano di colore verde acido, tagliati nel mezzo da una pupilla a falce che brillava di un rosso cupo. Il corpo intero dell'umanoide sembrava ricoperto da sottili scaglie nere e giallastre che sul dorso lasciavano spuntare una folta criniera rossa, mentre le unghie e le zanne erano estremamente lunghe e affilate, forse troppo anche per un comune gnoll. Al dito della creatura Gybir notò un anello in legnoscuro privo di decorazioni; allora il negromante cercò dentro di sé, fece appello al proprio retaggio draconico e alla propria saggezza, e osservò nuovamente la creatura. I tratti dell'umanoide erano inconfondibili: si trattava di un mezzo-drago nero, probabilmente il discendente di un'antica unione tra uno gnoll e un drago nero, che aveva utilizzato uno degli anelli di drago per risvegliare lo spirito draconico del proprio antenato.

«È un caso davvero singolare, Maestro» commentò Danel, mentre si avvicinavano al ponte.

«Sei sicuro di quello che dici, mezzoumano?» lo provocò invece Alamir.

Gybir si voltò verso i suoi compagni. Guardò Soveliss, ed ella sorrise, ma era evidente che, come gli altri, attendeva una spiegazione.

«Lo percepisco» rispose il nipote di Imeldur. «Sento che in lui arde la forza di un drago. Dovremo essere cauti».

«La cautela non vi basterà, cavalieri» intervenne il mezzo-drago, avanzando verso i raminghi fino all'inizio del ponte.

«Io sono Guùrah, guardiano di Valdis e del suo castello. Ho sentito i vostri discorsi e sì, sono un mezzo-drago nero. Ma non siete qui per parlare di me. Dovete essere qui, invece, per Valdis. O sbaglio?».

Gybir era quantomeno stupito: non aveva mai sentito uno gnoll parlare in Comune. Era evidente che si trattava di un individuo molto particolare. E quindi pericoloso.

«Hai detto bene, bestiaccia!» esclamò Taklinn agitando l'urgorsh in aria.

«Facci indovinare – lo provocò Thernja, con una freccia già incoccata nell'arco – per avere il vampiro dobbiamo passare sul tuo cadavere, non è così?».

«No», rispose secco Guùrah. «Sarà *lei* a passare sul *vostro* cadavere». Mentre parlava, Guùrah aveva puntato lo sguardo alle spalle dei raminghi; questi si voltarono, e videro uscire dalla nebbia un mostro simile a un rettile rossiccio, lungo sei metri e con la coda triforcuta. Dal torso della bestia sorgevano dodici lunghi colli, ognuno dei quali terminava in una testa dagli occhi ambrati e denti bianco-giallognoli, e dalle cui narici uscivano sbuffi di vapore caldo che

puzzava di zolfo.

«Alamir, cosa esser tal esser?» chiese allarmato Rigel.

«Io… penso che sia un'idra, ma credevo che ne esistessero solo a cinque o sei teste. Quelle a dodici teste si trovano solo nelle leggende».

«Bene, elfaccio – mormorò Taklinn – stai per abbattere una leggenda», e con l'urgorsh stretto nella mano destra e lo scudo alla sinistra si lanciò in corsa contro la bestia. L'idra lo investì di attacchi, ma il difensore nanico li schivò agilmente, respingendoli con l'ampio scudo fino a cogliere l'occasione per mozzare alla creatura due teste. L'idra arretrò di un passo, trascinando i due monconi sul fango, poi tornò all'attacco contro il nano, circondandolo con dieci fauci inferocite pronte a investire di fuoco l'avversario, ma subito il mostro si trovò fiancheggiato da altri nemici: Gybir aveva ordinato ai numerosi non morti sotto il suo controllo di attirare gli attacchi del rettile lontano da Taklinn, e infatti vampiri e ghoul avevano circondato la creatura distogliendo la sua attenzione dal nano.

Intanto Rigel aveva richiamato Antares dai Piani Superiori, ma mentre saltava in sella Alamir lo avvisò che non sarebbe stato sufficiente mozzare le teste dell'idra: ogni moncone doveva essere cauterizzato, altrimenti per ogni testa tagliata ne sarebbero ricresciute due. Gybir si avvicinò ai due, e suggerì loro di impiegare una strategia alternativa per sconfiggere l'idra: egli avrebbe creato una *giara magica*, proprio come aveva fatto contro il drago Kallionastiryne nel Bosco Rieu. Ciò avrebbe permesso al gruppo non solo di uscire dallo scontro con forze sufficienti ad affrontare Guùrah e Valdis, ma avrebbe anche ritorto la forza di un'arma dei vampiri contro i suoi stessi padroni.

«Tenete occupata la creatura fino a che non sarò pronto» ordinò il negromante.

Rigel annuì, e spronò Antares al galoppo verso il mostro. Alamir evocò invece dal sottosuolo della palude un elementale di torba e roccia di enormi dimensioni, che si accanì contro l'idra e ne fracassò una testa in poco tempo.

Sid aveva intanto raggiunto Taklinn, e saltando qua e là per schivare gli attacchi del mostro ne feriva le teste con rapidi ma penetranti affondi dei suoi due pugnali.

Rigel arrivò alla carica contro l'idra, e congelò uno dei monconi servendosi di un incantesimo, necrotizzando e cauterizzando il collo mutilato. Interpretando la possibile minaccia, l'idra usò alcune delle sue teste per sputare dei letali getti di fuoco sugli avversari; una delle fiammate arrivò vicino a Gybir, che stava immobile con una grande perla nera stretta al petto, ma Danel evocò davanti a sé e al maestro un ampio scudo di energia che deviò le fiamme altrove. Illuminando di fiamme la palude, l'idra iniziò ad attaccare i propri avversari con più astuzia e ferocia, spingendoli a esporsi per poi coglierli in situazioni vulnerabili. Soveliss, sotto la copertura delle frecce di Thernja, aveva tentato di avvicinarsi per attaccare l'idra dal basso, ma la creatura l'aveva prevenuta, sbattendola a terra e preparandosi a dilaniarla con tre delle sue teste. Le fauci del mostro stavano per abbattersi sulla mezzelfa, quando il Saggio Necromante aprì gli occhi, privi di iride o pupilla e completamente grigi. Utilizzando la perla scura come catalizzatore aveva studiato il possente spirito della creatura, ci aveva girato attorno, lo aveva osservato cercando un punto debole nell'anima dell'idra, e infine lo aveva trovato: il mostro non aveva una coscienza, un *io* razionale che potesse far fronte alla straordinaria saggezza del negromante. Gybir strappò l'anima dalle membra della bestia e la gettò nella *giara magica*, poi prese possesso dell'enorme corpo dalle numerose teste, lasciando che il debole

involucro di mezzelfo si accasciasse a terra privo di forza vitale, sorretto dalle sole braccia del suo apprendista Danel, mentre Hoder si posava sulla spalla del giovane umano.

«Soveliss, stai bene?» chiese una delle teste dell'idra, ma la voce era quella del mezzelfo. Gybir era intervenuto con un tempismo impressionante: un attimo in più sarebbe stato sufficiente perché il mostro potesse uccidere Soveliss.

La mezzelfa guardò le enormi teste dell'idra che la sovrastavano. Puzzavano di zolfo e cenere, e dalle loro fauci colava saliva calda, ma gli occhi non erano più ambrati e maligni; essi erano divenuti gli smeraldi saggi e sicuri che ornavano il viso di Gybir, e ciò significava anche che il mezzelfo aveva imparato a controllare meglio il potere della *giara magica*.

«Wux thurinel» disse sottovoce Soveliss, che in Draconico significava "*ti amo*".

«L'amore distrae», ripetevano i Maestri Necromanti, e Gybir ne capì solo allora il perché: dalla nebbia uscì all'improvviso un'orda di vampiri che circondò i raminghi su ogni lato. Di sorpresa, un vampiro attaccò Danel alle spalle e lo gettò a terra, mentre un altro raccoglieva il corpo esanime di Gybir e il suo bastone e se li caricava in spalla, correndo verso l'ingresso del castello; spaventato, Hoder prese il volo dalla spalla di Danel e svanì nella foschia. I raminghi tentarono di inseguire il vampiro in fuga, ma altri numerosi non morti bloccarono la strada ai cavalieri. Subito Thernja scagliò una freccia sulla fronte del vampiro che aveva aggredito Danel; il ragazzo, rialzatosi, impose rapidamente il proprio controllo su alcuni vampiri, mentre Taklinn e Alamir passavano a fil di spada e ascia i non morti rimasti.

Sid riuscì intanto a divincolarsi dalla mischia e a raggiungere il ponte di pietra alla ricerca del corpo di Gybir. Mentre avanzava, tuttavia, l'halfling vide uscire dal portone del castello il piccolo scheletro di Hoder, con stretta tra le zampe la scura gemma della *giara magica*. Il corvo, come Gybir aveva immaginato, non era fuggito, ma si era lanciato all'inseguimento del proprio padrone per recuperarne, se non il corpo, almeno la *giara magica*. Il vampiro era invece entrato indisturbato nel castello di Valdis seguito da Guùrah. Subito Rigel, in sella ad Antares, si affrettò a liberarsi dallo scontro con i vampiri e si lanciò alla carica sul ponte, richiamando l'attenzione del mezzo-drago.

«Vigliacco – gridò il cavaliere – io ti sfido a duello!». Il paladino cavalcava con tale foga che quasi non si accorse di Sid, il quale dovette spostarsi di colpo per non essere travolto.

«Cavolo, Rigel – esclamò l'halfling – volevo prenderli di sorpresa» ma Guùrah e il vampiro, e con loro il corpo di Gybir, erano ormai scomparsi.

I vampiri rimasti all'esterno erano quasi tutti impegnati a contrastare i non morti sotto il controllo di Gybir e Danel; inoltre, dovevano vedersela con l'elementale di roccia evocato da Alamir e con le teste dell'idra, che nel frattempo erano ricresciute, fino a diventare tredici fauci che incenerivano e dilaniavano senza sosta gli avversari.

«Gybir, dobbiamo andare» urlò Soveliss all'idra mentre tutto il gruppo, sconfitti i vampiri, si radunava oltre il ponte all'ingresso del castello. L'anima del negromante tornò allora alla *giara magica*, custodita tra le mani di Danel, e da entrò nel corpo di uno dei vampiri rimasti. Subito Hoder tornò sulla spalla sinistra del padrone, come di consueto, mentre questi si riabituava alla forma umanoide e prendeva con sé la gemma.

«Non potete nemmeno immaginare quanto sia faticoso vedere con ventisei occhi contemporaneamente» mormorò Gybir massaggiandosi le palpebre.

L'idra, ripreso possesso del proprio corpo, tentò immediatamente di attaccare i raminghi, ma fu bloccata dall'elementare di roccia e torba; così, mentre i due mostri si azzuffavano, i raminghi entrarono nel palazzo.

La sala principale era una grande stanza larga almeno sette metri e lunga quasi venti, con un lungo tavolo al centro e un trono di pietra sul fondale. Sul tavolo era posto uno stupendo candelabro acceso fatto di pregiatissimo cristallo, e dalle pareti ammirevoli arazzi purpurei donavano al luogo una grande eleganza. Sul lato sinistro, a pochi metri dall'entrata, un'ampia scala conduceva al piano superiore, mentre in fondo alla sala, sempre sul lato delle scale, una pesante tenda copriva l'accesso a un altro locale del pian terreno.

Tutt'attorno al tavolo stavano mezza dozzina di vampiri e un paio di ghoul. Subito i raminghi si avventarono sui non morti, mentre Sid, Emerwen e il lupo del druido salivano furtivamente le scale, alla ricerca del corpo di Gybir. Mentre Taklinn faceva a pezzi i ghoul, Rigel – entrato nella sala ancora in sella al suo angelico destriero – galoppò fin sopra il tavolo con Antares e raccolse il candelabro. Pronunciando alcune parole in Celestiale, il paladino promanò dal cristallo del candelabro un fascio di luce che investì e distrusse tutti i vampiri della sala (tranne naturalmente Gybir, che era rimasto alle sue spalle).

Distrutti i ghoul, Taklinn si recò senza troppa circospezione al di là della tenda; intanto, Gybir si concentrò per localizzare Valdis. Il castello era infestato da innumerevoli auree non morte, ma la più potente, quella di Valdis, si trovava isolata sulla torre settentrionale: sempre che Taklinn non avesse trovato un passaggio sotto il camminamento esterno, l'unico modo per raggiungere la torre era dal piano superiore. In effetti, il nano non trovò nulla; quando uscì dalla tenda dopo aver prodotto alcuni rumori confusi, Taklinn si stava ripulendo petto e spalle dalle budella di zombi e frammenti di ossa che aveva addosso, pur sostenendo che la stanza fosse vuota.

Salendo al piano superiore, i raminghi videro un ampio ballatoio delle stesse dimensioni che aveva la sala del trono sottostante, ma perpendicolare a questa. Vicino alle pareti erano disposte diverse armature, e alcune armi erano appese alle pareti. Prima ancora di terminare le scale, il gruppo fu assalito da altri non morti, che si posero loro di fronte al termine dei gradini sfruttando il vantaggio della posizione sopraelevata. Tuttavia uno dei non morti fu presto colpito alle spalle da un quadrello della balestra di Sid, che dopo aver salito le scale furtivamente si era nascosto nell'ombra. Un altro ghoul fu trascinato via dal lupo di Alamir, che azzannò più volte il non morto fino a recidergli i tendini delle gambe, riducendolo a un informe salma strisciante; ciò non impedì a un vampiro di colpire Alamir, il quale cadde giù per le scale, salvato solo dalla prontezza di riflessi della sua gemella Thernja.

Rigel prese con sé Soveliss a cavallo di Antares e salì le scale al galoppo, travolgendo il vampiro e scagliandosi su un secondo non morto. Soveliss saltò a terra e affrontò un ghoul, ma questo la morse al braccio, iniettandole un mefitico veleno che la fece cadere a terra priva di sensi, indifesa e alla mercé del mostro. Gybir scattò immediatamente: con l'agile corpo di vampiro che possedeva, il negromante si arrampicò sul corrimano e balzò al centro del ballatoio seguito da Hoder, poi pose la mano sulla fronte del ghoul che aveva morso Soveliss e lo

distrusse in un lampo di luce ambrata. Si volse poi ai non morti rimasti, e recitando un rituale nella Lingua dei Morti prese sotto il proprio comando tutte le creature presenti nella sala.

In negromante si inginocchiò subito al fianco di Soveliss ponendole una mano a pochi centimetri dal petto, e chiudendo gli occhi recitò una breve formula magica. In meno di un minuto la mezzelfa si risvegliò recuperando pienamente le forze, mentre Rigel congedava Antares. Poco dopo Emerwen sbucò da una parete, con un viso insolitamente allarmato.

Padrone, le vostre spoglie giacciono in quella stanza, ma ho timore che il mezzo-drago intenda ferire in maniera irreparabile la vostra carne.

Il fantasma indicò una porta vicino a un angolo del ballatoio. Taklinn avanzò per primo, entrando con l'urgorsh in pugno; non appena ebbe superato la porta alcuni scheletri si avventarono su di lui, ma il nano li fece a pezzi con pochi fendenti. La sala era un laboratorio magico, costituito dalla mezza base del maschio meridionale che si trovava sopra l'ingresso del castello. C'erano molti scaffali ripieni di ampolle e strumenti, mentre al centro erano disposti due banchi da lavoro tra i quali stava il mezzo-drago. Su uno dei tavoli era steso il corpo di Gybir privo delle *ali della notte*, e nel petto del mezzelfo era piantato un coltello insanguinato, con la mano di Guùrah che ancora ne stringeva l'elsa.

Quando vide il corpo del proprio amato ucciso dal mezzo-drago, Soveliss scoppiò in un urlo di disperazione, smorzato solo dai singhiozzi che subito dopo le riempirono le guance rosse di lacrime cristalline.

«No, Gybir! No! Non può finire così!» gridò la ragazza, cadendo in ginocchio e perdendo la spada di mano. I raminghi, seppur scossi dall'accaduto, si abbandonarono all'ira lanciandosi ugualmente nella stanza, massacrando i non morti che difendevano Guùrah. Rigel avanzò direttamente contro il mezzo-drago, ma Gybir – che era paradossalmente l'unico a essere rimasto calmo nel gruppo – afferrò il paladino per la spalla, bloccandolo.

«Voglio il suo corpo» disse il vampiro posseduto dal mezzelfo, stringendo in pugno la *giara magica*. Il negromante fece alcuni passi verso Guùrah, poi lanciò contro di esso la gemma incantata, passando la propria anima nel corpo dello gnoll mezzo-drago nero e imprigionando così quella di Guùrah nella gemma: Gybir, dal suo nuovo corpo, afferrò al volo la giara magica. Si guardò attorno per alcuni istanti, mentre Taklinn e Alamir affrontavano i non morti più deboli, poi tese la mano contro il vampiro che stava ritto in piedi di fronte a lui, rabbioso; il negromante recitò immediatamente la formula, e prima di poter intraprendere una qualsiasi azione il vampiro si ritrovò nuovamente sotto il dominio di Gybir.

Uccisi i non morti rimanenti nel laboratorio, tutti si raccolsero attorno al corpo originale di Gybir. Danel non riusciva a sollevare lo sguardo da terra, ed Emerwen non proferiva parola, mentre Hoder si muoveva agitato sulla spalla del mezzo-drago.

Soveliss era sconvolta: davanti a lei giaceva il cadavere del proprio amato, ma la sua anima si trovava ora nel corpo del suo carnefice. Era una condizione simile a quella in cui si era ritrovato Taklinn quando Gybir aveva posseduto Kallionastiryne, ma molto più drammatica. Il negromante pose il suo pesante braccio squamoso attorno alle spalle della mezzelfa.

«Non tutto è perduto, Soveliss» tentò di rassicurarla Gybir. «Il corpo è solo un involucro. Fino al momento in cui l'incantesimo non avrà fine, il mio corpo non subirà la decomposizione, e orami penso di riuscire a mantenere la *giara magica* almeno fino all'alba di domani. Ora non c'è nulla che possiamo fare, se non trovare e sconfiggere Valdis». Soveliss riuscì a

fermare le lacrime, ma non la collera e la disperazione.

«Perché l'hanno fatto?», chiese poi la mezzelfa.

«Distruggendo la *giara magica* il suo effetto avrebbe avuto termine, facendo sì che ogni anima tornasse al proprio corpo. Tuttavia, se prima il mio corpo fosse morto, allora la mia anima non avrebbe più avuto un posto in cui tornare e sarebbe stata distrutta. Fortunatamente Hoder è riuscito a recuperare la *giara magica*, in modo che io possa sopravvivere ancora per diverse ore». Sebbene il negromante si mostrasse estremamente calmo, il suo tono era funereo.

«E in conseguenza a tali ore?», chiese Rigel.

«Come ho già detto, c'è poco che possiamo fare qui. Dobbiamo affrettarci a distruggere Valdis, quindi ritornare subito a Hadtalf. Forse Sua Brillante Maestà potrà aiutarci». Tutti annuirono, e l'argomento non fu più discusso.

Guardandosi attorno, Alamir notò appeso a una parete un lungo bastone d'ebano intarsiato con intricate spirali. Il druido lo prese in mano.

«Che è?» chiese Sid, incuriosito.

«Un bastone magico – rispose l'elfo mentre studiava l'oggetto – probabilmente creato da un druido».

«Da ciò che proferirono a Sonerk – ricordò Rigel – Valdis è un potente incantatore, un necromante, pertanto tale artefatto ci garantirebbe giovamento nello scontro, se ti ritieni esperto a sufficienza per farne uso, naturalmente».

«Certo che lo sono!» controbatté Alamir, poi la sua attenzione si focalizzò su un dettaglio del bastone: era poco più che una runa incisa, ma per i druidi era pregna di significato.

«Non ci posso credere!» disse Alamir. «Questo è il bastone di Sverdras Meno, il potente druido che regnò sulla foresta a sud del Bosco Rieu. Da quello che si dice nelle foreste, quest'oggetto era stato perduto da molto tempo, ma è evidente che quel vampiro l'ha trovato e lo ha conservato».

«Cosa vuoi farne?» chiese Thernja.

«Lo conserverò. In quest'arma si cela un grandissimo potere, e potrò utilizzarlo a Rauxes, se sarà necessario, ma non lo posso sprecare ora. Lo si può usare solo una volta».

Gybir recuperò il proprio bastone magico, le armi e la sua borsa, poi ordinò a uno dei vampiri che controllava di difendere il suo corpo originale. Lasciarono anche Emerwen e il lupo assieme al vampiro.

«Resto anch'io» disse Soveliss, stringendo la fredda mano del mezzelfo. I compagni tentarono di dissuaderla, ma fu tutto inutile. Lasciata dunque anche Soveliss nel laboratorio, i raminghi si misero in marcia vero la torre.

Il gruppo si fece strada tra le stanze del castello, attraversando la grande biblioteca e raggiungendo uno dei camminamenti esterni che conducevano alla torre nord. Mentre salivano, però, Gybir si fermò di scatto.

«Si è spostato» disse il negromante sottovoce. «Sento che l'aura negativa di Valdis non è più su questa torre, ma si trova in cima a quella principale, a sud».

«Ma come è possibile?» obiettò Thernja. «Sei sicuro di sentire le cose giuste?».

«Non dubitare del mio Maestro» intervenne Danel. «I vampiri possono trasformarsi in lupi o pipistrelli a loro piacimento».

«Or dunque egli avrebbe facoltà di svolazzare di una torre in un'altra rendendoci sfiniti nel tentativo di inseguirlo, per poi attaccarci senza che noi abbiamo più le forze di combatterlo».

«Ma possiamo prenderlo di sorpresa» suggerì Thernja. L'elfa spiegò che usando un po' di incantesimi che gli aveva insegnato Quarion avrebbe potuto creare delle illusioni del gruppo in cima alla torre, in modo tale che i raminghi avessero tempo sufficiente per raggiungere la sommità del maschio e cogliere Valdis alle spalle, senza dargli la possibilità di scappare. Nonostante lo stupore per le sconosciute capacità dell'elfa, il piano fu accettato da tutti, perciò Thernja prese alcuni componenti materiali per creare dei cloni illusori dei cinque cavalieri, di Danel e di Thernja, dopodiché Rigel stese su di sé e i compagni un velo di energia celestiale che impedisse a Valdis di utilizzare i propri poteri per localizzarli. Mentre le copie salivano alla sommità della torre settentrionale, i veri raminghi raggiunsero il penultimo piano del torrione sud.

All'ultimo piano, nascosto tra il tetto spiovente e le feritoie, Valdis aspettava la mossa successiva dei raminghi. D'un tratto due mani di roccia sbucarono dal pavimento di pietra e afferrarono le caviglie del vampiro. Era Alamir che, utilizzando la sua affinità con gli elementi naturali, si era fuso nella pietra della torre ed era risalito al piano superiore, cogliendo Valdis alla sprovvista. Il mago si liberò dalla presa, ma l'attacco inaspettato di Alamir lo aveva distratto dal resto: salendo le scale di corsa, Taklinn si gettò su Valdis colpendolo con il suo scudo e gettandolo a terra. Immediatamente arrivò su anche Rigel, che stordì il vampiro con un lampo di luce bianca e pura, mentre gli altri raminghi lo afferravano per le braccia e le gambe, immobilizzandolo. L'ultimo a salire fu Gybir, che con passo lento e ieratico si avvicinò al vampiro, si inginocchiò sopra di esso e gli conficcò nel petto un paletto di legno appuntito, spingendolo tanto a fondo da perforare da parte a parte il cuore di Valdis. Dal punto in cui era stato trafitto, il vampiro iniziò a dissolversi urlando oscenamente, mentre dietro di sé lasciava solo una sagoma di polvere cinerea.

Tolto di mezzo Valdis, i vampiri rimasti nel castello non costituirono un grande problema per i raminghi, e in poco tempo furono tutti eliminati.

Esplorando il palazzo, il gruppo scoprì l'accesso alla cripta del signore dei vampiri, nel sottosuolo. Scendendo negli umidi e freddi visceri della terra, i cavalieri trovarono la bara in cui probabilmente aveva riposato Valdis fino ad allora, e buona parte del suo fantastico tesoro racchiuso in scrigni e forzieri sparsi qua e là nella cripta. Ciò che tuttavia attirò maggiormente l'attenzione del gruppo fu una strana pietra scura, priva di una forma precisa, poggiata con molta cura su un tavolino di legno lavorato; l'oggetto pulsava di una misteriosa luce intrinseca, come se imprigionasse al proprio interno una qualche forma di energia. Subito Sid afferrò la pietra e tentò di manipolarla in qualche modo, ma prima che gli altri riuscissero a fermarlo la pietra produsse un abbagliante lampo di luce gialla, poi nella cripta tornò il buio e la luce interna dell'oggetto smise di risplendere, dando l'impressione che l'halfling avesse tra le mani solo un semplicissimo sasso.

«Ben fatto, messere scassinatore!» esclamò Rigel. «Avete dunque eliminato la carica

magica di tal oggetto, senza darci modo di sapere di qual natura fosse possessore».

Il ladro guardò a terra, come un bambino rimproverato. Poco dopo, però, Emerwen scese nella cripta e si rivolse a Gybir.

Padrone, fuori di qui c'è un fenomeno che merita la vostra attenzione.

I raminghi si affrettarono a salire sui camminamenti del castello per avere una visione ampia sulla palude, e ciò che si presentò ai loro occhi era straordinario: la nebbia stava calando velocemente, permettendo di vedere a grande distanza in tutte le direzioni, mentre le nubi grigie si assottigliavano e svanivano, trapassate da vigorosi raggi solari che, dopo anni, finalmente ritornavano a illuminare l'Ampia Palude. Le centinaia, forse migliaia di vampiri che popolavano la zona furono impotenti di fronte a quella luce, e in pochi secondi svanirono tutti quanti in tante esplosioni si scintille incandescenti. Evidentemente la pietra che Sid aveva disattivato generava le nubi che avevano oscurato costantemente la regione.

La luce del sole e l'atmosfera tersa rivelarono però anche un'inquietante visione: l'idra e l'elementale di roccia giacevano morti di fronte al ponte, e tutt'attorno al castello era schierata un'intera armata dagli stendardi scarlatti, completo di cavalleria pesante e macchine d'assedio, mentre alcuni draghi rossi volavano alti sopra le torri del castello, cavalcati da guerrieri githyanki; erano diverse centinaia di uomini. Guardando attraverso il proprio cannocchiale, Rigel riconobbe gli stemmi della Fratellanza Scarlatta; qualcuno, forse lo stesso Valdis o qualche nuova spia alla corte di Hadtalf, doveva aver informato i seguaci del Padre dell'Obbedienza circa i movimenti del gruppo, e poiché i territori della Fratellanza Scarlatta erano situati pochi chilometri a sud dell'Ampia Palude, era evidente che la setta aveva approfittato dell'occasione per tentare di eliminare i raminghi.

Non vi era alcuna via di fuga possibile. Non si poteva tentare di sfondare le linee nemiche, e Alamir non era in grado di cavalcare il vento come aveva fatto a Roghmil, poiché erano troppo distanti dalle foreste. Il castello di Valdis era poi costruito più come una reggia che come una fortezza, perciò anche tentare di resistere sarebbe stato inutile. Il tempo per decidere era poco, perché i soldati della Fratellanza Scarlatta stavano iniziando a disporsi davanti al ponte.

«Un modo c'è» disse d'un tratto Gybir. «Nella biblioteca ho visto molte pergamene e libri di negromanzia. Posso trovare un incantesimo che ci conduca sul Piano delle Ombre».

«Di nuovo?» chiese Taklinn allarmato.

«Abbiamo altra scelta?» osservò retoricamente Alamir.

«Va bene, elfaccio» si arrese Taklinn, poi si rivolse a Gybir. «Puoi davvero portarci a Niflheimr?».

«Sì – rispose il negromante – ma ho bisogno di tempo».

«Che noi non abbiamo» ricordò Sid.

«Almeno il mio Maestro ha un piano» ribatté Danel. «Tu ha qualcosa di meglio da suggerire, pulce, oltre alle tue polemiche?».

«Non vi preoccupate, ve lo do io il tempo» proruppe il nano. «Tu, Gybir, vai a studiare i tuoi libri, e tu, Døkkrwarg, gonfiami un po' i muscoli con i tuoi trucchetti. Voglio far assaggiare a questi soldatini l'adamantio del mio urgorsh».

Potenziato dagli incantesimi di Alamir, Taklinn si posizionò sulla porta del castello con

lo scudo torre poggiato davanti a sé e l'urgrosh stretto in pugno. L'acciaio e l'adamantio della sua armatura risplendevano al sole d'autunno, abbagliando i soldati che si accingevano ad attraversare il ponte. Taklinn e Rigel indossavano gli anelli di drago da molto tempo, e ciascuno aveva sviluppato col tempo il potere di generare soffi di devastante energia. La prima ondata fu sterminata dai fulmini del nano, ma questo non fece perdere troppo d'animo gli altri soldati, che ripresero ad avanzare, finendo però inceneriti dalla fiammata di Rigel, che indossava l'anello di drago d'oro.

Esaurite la capacità draconiche dei raminghi con le prime due ondate di milizia, i generali della Fratellanza Scarlatta mandarono avanti la fanteria pesante, e questa volta Taklinn dovette combattere con le proprie forze per tenere i nemici fuori dal castello, mentre i suoi compagni lo aiutavano scagliando frecce dalle finestre. Presto iniziarono a piovere i proiettili infuocati delle catapulte, e i raminghi dovettero ritirarsi nella biblioteca, sufficientemente riparata dalle due torri meridionali per non essere un bersaglio diretto delle macchine d'assedio, ma Taklinn insisté per rimanere a difendere la porta. Gybir era già nella biblioteca, con numerosi volumi neri aperti sui banchi e pesanti tende che oscuravano le finestre, gettando nella sala un'impenetrabile ombra; il negromante aveva designato due vampiri scampati ai raggi del sole per condurre lì il suo corpo di mezzelfo e per porlo su una portantina di legno, tenendosi pronti per portarla con loro.

Dopo meno di un'ora Gybir fu pronto. Egli prese per mano i suoi compagni, che si tenevano l'un l'altro in contatto fisico, compresa Soveliss, che toccava con una mano il corpo di Gybir e i due vampiri che avrebbe dovuto trasportarlo attraverso le ombre. Il Saggio Necromante aveva già iniziato a recitare la complessa formula quando Sid chiamò Taklinn dal ballatoio del primo piano; il nano spinse indietro i soldati nemici con un colpo dello scudo e si affrettò a salire le scale, ma prima che potesse raggiungere la biblioteca una parete del ballatoio fu sventrata da un colpo di trabucco, lasciando entrare nel palazzo un colossale drago rosso che si interpose tra il nano e i suoi compagni.

«Taklinn, cerca di superarlo mentre noi lo distraiamo» gli gridarono i compagni, ma il drago era molto attento, e ormai i soldati stavano entrando nel castello. Gybir non poteva interrompere il rituale, o avrebbe dovuto rincominciare tutto daccapo.

«Non posso farcela, vi metterei in pericolo tutti – rispose il nano – andate avanti senza di me! Io li tratterrò».

«No, Taklinn…».

«Andate, ho detto! Midgardr ha bisogno di voi!».

I raminghi dovettero rassegnarsi: Gybir terminò la formula magica, e all'improvviso tutto ciò che li circondava si tramutò in ombra rovinosa. Mentre l'oscurità della biblioteca si estendeva ovunque, il castello divenne nero e decadente, con i vetri alle finestre frantumati e il tetto distrutto. Fuori dal castello l'esercito della Fratellanza Scarlatta era scomparso, lasciando spazio a una buia pianura umida e incolore. Il sole che aveva distrutto i vampiri era svanito, mentre un cielo nero gettava oscurità su tutto. Si trovavano sul Piano delle Ombre.

XLI – la caduta

Non poco tempo era trascorso da quando il gruppo aveva messo piede sul cupo suolo di quel mondo privo di luce e colori: i raminghi avevano percorso il Piano delle Ombre da Monmurg al massiccio delle Joten, nella speranza di raggiungere uno dei tre scrigni prima della succube. In quell'avventura avevano perduto il mezz'orco Buck, che era rimasto con i satiri sulle montagne, e avevano incontrato Sid, mentre Taklinn era quasi morto nello scontro con i vampiri. Il debito dei non morti verso il nano, comunque, era stato largamente saldato.

Sebbene fosse ormai la loro terza volta tra le ombre, i raminghi faticavano, come tutti i mortali, ad abituarsi a quel paesaggio desolato e blasfemo. Soltanto Gybir, con il suo apprendista e i suoi servitori, sembrava a suo agio in quel mondo in bianco e nero; tuttavia gli occhi verdi nel corpo di uno gnoll mezzo-drago tradivano anche una sofferenza interna sempre più difficile da placare.

«Dobbiamo sbrigarci – disse il negromante – se vogliamo arrivare in tempo. Camminando per circa sei ore dovremmo raggiungere Hadtalf prima della mezzanotte».

«Gybir, pensi che Re Hazendel sarà in grado di aiutarti?» chiese Soveliss, guardando gli occhi di smeraldo del negromante.

«Forse lui no, ma se riusciremo a contattare Arvenalia, forse lei potrà portarmi fino a Mithabad, dal mio Maestro Magoun».

Rigel se ne stava in disparte, osservando le tenebre che molto contrastavano con la sua pelle dorata e le sue scintillanti armi da paladino. L'anello d'oro lo rendeva più fiero e splendente per ogni giorno che passava al suo dito, anche in quel mare di ombra e nebbia in cui il gruppo si trovava. Infine prese parte alla conversazione tra i mezzelfi, anche per evitare che la sua discepola stesse troppo vicina al negromante.

«Sebbene, Gybir, le vostre attuali fattezze siano malvagie alquanto, non riterreste utile servirvene fintanto che la nostra lotta prosegue?».

«No» rispose secco lo stregone. «La mia essenza è troppo diversa da quella di Guùrah, e permanendo all'interno di questo corpo la mia anima alla fine si disgregherebbe. Sebbene io, come Guùrah, possieda un retaggio draconico, il mio è d'argento, mentre il suo è di drago nero. Devo ritornare in possesso del mio corpo per non morire».

«Scusa, mezzoumano – interruppe Thernja – ma come farai a sopravvivere in un corpo che è stato pugnalato al petto?».

«Certamente non soffermandoci qui tra queste macerie a discutere di magia occulta. Muoviamoci!». Gybir fece un cenno a Emerwen, Danel e ai vampiri che sorreggevano sulla portantina il suo corpo mezzelfo, ordinando loro di seguirlo, quindi scese una scarpata di polvere

e macerie e si mise in cammino, allontanandosi dalla proiezione d'ombra del castello di Valdis. I suoi compagni lo seguirono in silenzio, in pena per il loro amico Taklinn, che con il suo sacrificio aveva permesso loro di fuggire.

Il drago ruggì, furioso. Taklinn non si fece spaventare; suo nonno gli aveva insegnato che voltare le spalle a un drago era il modo più rapido per finire a Hel. Il nano teneva l'urgorsh dall'estremità superiore, puntando la parte acuminata verso l'avversario; finse un passo a destra, ma quando il drago rosso allungò il collo per morderlo Taklinn saltò a sinistra e trafisse la gola della creatura con l'urgorsh, lasciandolo lì conficcato, poi impugnò l'ascia di Taklinn Holderek l'Antico e percorse tutta la schiena del drago, ormai morto, e si scagliò sul cavaliere githyanki, che non ebbe nemmeno il tempo di impugnare la spada prima di essere colpito dal nano. Facendo onore al nonno, Taklinn era ormai divenuto un perfetto cacciatore di draghi.

Taklinn si voltò verso le scale, e vide che numerosi soldati della Fratellanza Scarlatta erano ormai entrati nel castello; recuperò il proprio urgorsh e iniziò a fare a pezzi tutti i nemici che incontrava scendendo le scale.

Più ne ammazzo qui, pensava Taklinn, *meno ostacoli avranno i ragazzi a Rauxes*. E così, uno per uno, i fanti al servizio del Padre dell'Obbedienza caddero sotto i colpi del nano. Non fu facile, ma alla fine Taklinn riuscì a riguadagnare la sua posizione sulla porta del castello, di fronte al ponte. Lì l'afflusso di soldati era limitato dalle dimensioni del ponte stesso, perciò il difensore nanico poteva riprendere fiato tra un colpo e l'altro, recuperando di volta in volta le energie che consumava.

Quella situazione durò più di un'ora, dopo la quale Taklinn, soffocato dal cocente sole del sud e bersagliato dai macigni scagliati dai trabucchi, dovette abbandonare la sua posizione e ripiegare nuovamente al piano superiore. Dapprima sbarrò la porta principale e ci spinse contro il lungo tavolo, in modo tale da avere il tempo per organizzare una difesa, poi salì le scale fino al ballatoio; ammassò alcuni mobili in cima alle scale, vicino al corpo del drago, formando una barricata che rallentasse i soldati, poi raccolse tutte le balestre che riuscì a trovare, e le dispose cariche vicino alla barricata. Appoggiò il suo grande scudo sui mobili, creandosi una posizione sicura, e riprese fiato.

Dopo diversi minuti le porte furono abbattute da un ariete, e le truppe della Fratellanza Scarlatta riempirono il piano inferiore del castello. Mentre i nemici tentavano di salire le scale, Taklinn li bersagliò con una raffica di quadrelli, poi spinse con un calcio una pesante panca di legno giù dalla barricata, investendo altri soldati e rallentandone l'avanzata. Riprese allora lo scudo torre e si preparò all'assalto: non più di tre soldati alla volta riuscivano a scavalcare la barricata, e questo per Taklinn fu un ottimo vantaggio. Trucidò un intero plotone, tanto che il morale delle truppe iniziò a vacillare pericolosamente. Del resto, arcieri e cavalleria pesante erano inutili dentro un castello, e sebbene la parete esterna del ballatoio fosse crollata, Taklinn si proteggeva dai colpi di balista rimanendo dietro al corpo del drago morto. Sembrava impossibile uccidere quel nano, mentre quello aveva già sterminato metà dell'esercito; fu così che i nemici iniziarono a ritirarsi. Taklinn li inseguì fin fuori dal castello, e si trovò così scoperto, ma il guerriero nanico delle Yatil non sperava affatto di uscire vivo da quella battaglia. Egli avrebbe preferito morire combattendo in campo aperto piuttosto che sopravvivere rinchiuso in una fortezza. Si lanciò frontalmente contro la cavalleria alla carica, e grazie alla sua bassa

statura e all'immenso scudo di acciaio, oltre che al fango che rallentava i cavalli, Taklinn riuscì a non farsi travolgere, e anzi uccise anche molti avversari. Quando si rialzò, vide però che gli zoccoli dei cavalli avevano ridotto il suo scudo a un pezzo di metallo accartocciato.

Poco male, pensò, *è venuta l'ora di fare sul serio*. Stringendo in una mano l'urgorsh e nell'altra l'ascia, il nano produsse un terrificante grido di battaglia e si scagliò su qualsiasi avversario trovasse nella portata delle sue braccia. Uccise anche un secondo drago, e quasi ignorava le ferite che sempre più spesso riceveva. Da diverse centinaia di avversari che erano all'inizio, ora sul campo di battaglia c'erano solo poche decine di uomini. Taklinn era sfinito, i crampi ai muscoli erano insopportabili, il suo colorito era pallido per le numerose emorragie, e orami la vista era sfocata e confusa.

Cadde a terra, ma si rialzò prima che qualcuno potesse approfittare per attaccarlo. Continuò a combattere, ridotto a un mucchio di carne martoriata, rinchiuso in un barile di adamantio ammaccato e imbrattato di sangue suo e dei nemici, armato di due lame che ormai non era più nemmeno affilate. I pochi nemici rimasti si diedero alla fuga. Solo un drago, senza cavaliere, rosso, mastodontico e nel pieno delle forze, ebbe il coraggio di affrontare il nano.

I ruoli di cacciatore e preda oscillavano tra i due, Taklinn era debole ma sicuro, cauto, pronto a scattare, mentre il drago sembrava come titubante, ma era troppo orgoglioso per abbandonare la battaglia contro un simile avversario. I due si studiarono per alcuni minuti, muovendosi in cerchio. Il drago sbuffava piccole fiammelle dalle narici; Taklinn zoppicava, arrancando nel fango della palude, con tre o quattro costole rotte, una gamba ferita in profondità, un polso e una spalla slogati, un occhio coperto dal sangue e dal sudore che gli colava dalla fronte. Alla fine drago e guerriero corsero l'uno contro l'altro, urlando come esseri selvaggi colpendosi con una furia titanica. I fendenti del nano si conficcavano in profondità tra le scaglie del drago, e così facevano le zanne della creatura nella carne di Taklinn. Sventrato dagli attacchi del nemico, il cacciatore di draghi scattò con tutte le forze che gli rimanevano e colpì il drago con la punta inferiore dell'urgorsh, spingendolo nell'enorme petto della creatura fino al cuore, trapassando il corpo del nemico anche con una parte del suo braccio. Il drago ruggì, sconfitto, e cadde a terra.

Taklinn recuperò l'arma, la usò come bastone per sorreggersi in piedi, poi si guardò intorno, compiaciuto. Alzò gli occhi al sole, lasciandosi illuminare un'ultima volta prima del buio eterno. Non avrebbe trovato Jounterheimr, non avrebbe più rivisto la sua amata Dorin, ma aveva permesso ai suoi compagni di continuare a combattere per le Flanaess, per Oerth, per tutta Midgardr. Ciò lo rendeva soddisfatto.

Si accasciò a terra, mentre l'ultimo sospiro di vita usciva dai suoi polmoni, poi morì, con le armi ancora strette in mano, i muscoli ancora tesi, e la sua preda caduta ai suoi piedi.

Era difficile stabilire con precisione dove ci si trovasse, quando si viaggiava sul Piano delle Ombre: punti di riferimento familiari potevano trovarsi nella direzione opposta, e sviare i viaggiatori. Gybir sapeva che l'unico modo per non perdersi era procedere in linea retta, tenendo sempre in mente la propria destinazione. Avevano camminato per almeno due ore, ma non avevano incontrato nulla di simile agli acquitrini dell'Ampia Palude o alle piane erbose a nord di Sonerk. Da molto tempo stavano avanzando su lande collinose, dal terreno instabile e ghiaioso, cosparse di tombe e lapidi attorno alle quali vagavano ombre e alcuni ghoul. Sebbene

fossero attratti dalla carne dei mortali, i non morti si guardavano bene dall'avvicinarsi a un potente negromante quale era diventato Gybir.

Giunto ai piedi di un piccolo albero secco e oscuro, come bruciato dalle fiamme di un fuoco gelido e buio, Gybir si fermò. Si guardava intorno con un atteggiamento molto riflessivo e accorto, come se cercasse di ascoltare suoni silenti. Hoder, sulla sua spalla, si dimenava inquieto. Dopo alcuni attimi il negromante si voltò verso i suoi compagni, afflitto ed entusiasta.

«Devo andare» disse, indicando una direzione perpendicolare a quella del loro cammino. «Da quella parte si trova Kyr'amshin, un lich molto potente. Egli è l'antico fondatore dell'Ordine della Salvezza Oscura, e custodisce i segreti della vita e della morte. Devo recarmi presso di lui se voglio evitare che la mia anima venga perduta». Tutti i raminghi furono scossi da un moto di stupore, Soveliss per prima.

«Gybir, poche ore fa dicesti che il tuo Maestro a Mithabad ti potrebbe aiutare. Perché ora vuoi incontrare un lich?».

«Dici bene, Soveliss: mi *potrebbe aiutare*. La possibilità che Magoun possa donarmi l'immortalità è solo una speranza, oltretutto molto vana». Gli occhi di Gybir stavano iniziando a perdere quella luminosità che sempre aveva caratterizzato il figlio di Xanaphia.

«Quando vi ho parlato, ho cercato piuttosto di non farvi preoccupare, per condurvi senza affanni attraverso il Piano delle Ombre prima che fosse troppo tardi. Tuttavia, quando vidi il pugnale di Guùrah nel mio petto, capii già che la mia vita era giunta al termine. Non avevo però considerato la possibilità di cercare il Gran Maestro Kyr'amshin. È come se Wee Jas o Sehanine mi stessero indicando la strada per raggiungerlo».

«Ma chi, o che cosa è questo Kyr'amshin, esattamente?» chiese Alamir.

«È un lich, uno stregone non morto che ha usato i suoi poteri occulti per estendere in modo innaturale la propria vita. Penso però che non potrei dirvi nulla su di lui che non sia in qualche modo legato a una leggenda; vi basti sapere che per secoli i più potenti negromanti dell'Ordine hanno cercato il Gran Maestro tra i diversi piani, spingendosi fino al Campo di battaglia dell'Acheronte, ma nessuno l'ha mai trovato».

«Ma tu lo troverai, scommetto» disse Sid con tono di sfida.

«In ogni caso mi rimangono poche ore. Se ciò che percepisco è corretto, lo troverò in tempo».

Rigel non sembrava affatto convinto dalle parole di Gybir.

«Non mi trovo in accordo – sentenziò il paladino – con il permettere che uno dei compagni nostri percorra in solitudine il Piano delle Ombre, per di più alla cerca d'un lich; già perdemmo Taklinn. Se trovereste Kyr'amshin in poche ore, Gybir, noi tutti v'accompagneremo».

«No, ser. Kyr'amshin è un essere corrotto e potente: potrei non tornare da un incontro con il Gran Maestro, e non è vostro destino seguirmi. Voi dovete tornare al più presto sul Piano Materiale, e radunare tutti i nostri alleati per fermare la Fratellanza Scarlatta. I nostri cammini, per ora, si dividono qui. Lascerò con voi Danel ed Emerwen, in modo che vi guidino fino alla vostra meta».

Il paladino non poté obiettare, e si rassegnò al volere dello stregone. Prima di partire, Gybir aprì una pergamena bianca, e muovendo il palmo della mano aperto sul foglio, vi fece comparire un testo scritto in Moilian. In pochi attimi scrisse così una lettera che chiuse e consegnò a Danel.

«Recati ad Irongate, e mostrala al Maestro Sezhar, che presiede al Consiglio del santuario. Attraversare il Piano delle Ombre è una prova sufficiente per diventare stregone, anche se non si ha raggiunto la maggiore età». L'apprendista nascose la pergamena in una tasca del mantello, quindi chinò il capo in segno di gratitudine. Danel ricevette dal Maestro anche una pesante borsa di cuoio piena di monete e gioielli.

«Lascio a te la gestione delle mie ricchezze. L'oro e le gemme non hanno valore qui. Conduci Tehmenir al santuario di Irongate».

Gybir si accinse a partire, ma Soveliss gli prese un polso e tirò a sé il suo amato abbracciandolo, incurante del fatto che si trovasse nel corpo di uno gnoll mezzo-drago nero.

«Ti prego, portami con te», chiese la mezzelfa piangendo.

«Non posso, mia adorata Soveliss. Ormai la mia vita è perduta. Se mai dovessi tornare, non sarò più quello di prima, il mezzelfo che hai amato e con cui ti sei unita. Il mio cuore sarà freddo e spento, la mia pelle glabra e secca. Portandoti con me ti procurerei solo insidie e dolore, e non è questa la tua strada. Cavalca al fianco di Rigel, segui con lui la via della luce, e porta a termine la tua redenzione».

«No» disse lei, guardando spaurita la creatura che aveva di fronte. «Non puoi abbandonarmi in questo modo, dopo avermi amato con tanta passione. Se vai incontro alla fine, lascia che la tua vita finisca con me».

«La mia vita è già terminata, Soveliss» ribatté il negromante con una scheggia di rabbia nella sua voce. «Eri al mio fianco quando Guùrah, la bestia che ora ti sta parlando, affondò la sua arma nel mio petto. Ormai sono morto, la mia anima non tornerà mai davvero al suo corpo, né con la negromanzia, né per resurrezione».

La ragazza lasciò lentamente la stretta, allontanandosi dallo stregone con gli occhi gonfi di lacrime.

«Forse la ferita al tuo cuore è più profonda di quanto temessi» disse Soveliss. Si inginocchiò a lato della lettiga sorretta dai due vampiri, sulla quale giaceva immobile il corpo del mezzelfo. Avvicinò il proprio viso a quello inanimato di Gybir, e gli diede un ultimo, lungo e penoso bacio, fino a che un'ultima lacrima ghiacciata non sgorgò da sotto la palpebra del ragazzo.

Gybir si affrettò a partire, seguito dai suoi due vampiri con la portantina, e in pochi minuti svanì nel buio e nella nebbia.

I raminghi proseguirono diritto, guidati da Danel attraverso le tenebre. Nessuno parlava: tutti si limitavano ad avanzare con la testa bassa, come in una processione funebre.

Soveliss zoppicava per il dolore, sorretta dal possente braccio di Rigel. Il paladino era rimasto in disparte durante tutto l'addio tra i due mezzelfi, e non aveva pronunciato commenti su ciò che aveva appreso dall'ultimo dialogo tra gli innamorati. L'amore genuino andava al di sopra della fede in Heironeous o Wee Jas, e in fondo Rigel aveva sempre considerato Gybir una buona persona, se escludeva il suo culto della non-vita; anzi, ora che aveva scoperto l'amore tra i due, il cavaliere umano ne era quasi geloso, accortosi che pur avendo superato i trent'anni non aveva mai amato davvero una donna. In ogni caso, non era quello il momento di essere geloso o severo: Taklinn prima e Gybir poi erano scomparsi, e con molta probabilità i raminghi non avrebbero rivisto nessuno dei due.

Dal canto suo, la mezzelfa era colta da un immenso sconforto al solo pensiero di come Gybir l'avesse abbandonata, senza un vero addio, senza un ultimo bacio. L'aveva salutata da un corpo orribile che non era quello che lei aveva amato; Soveliss faceva di ciò una colpa dello stregone, e non un evento dovuto alla sorte infausta. In pochi minuti, l'amore di Soveliss per Gybir si era tramutato in rancore.

Trascorse un'altra ora, e alle colline ghiaiose si era sostituita nuovamente una pianura spoglia e umida, avvolta in una nebbia nera come l'antracite. Mentre avanzava, il gruppo passò vicino a un piccolo edificio in rovina, di cui rimanevano in piedi solamente alcune colonne, due archi e le fondamenta dei muri. Gli occhi di Sid scorsero subito tra le rovine qualcosa di straordinariamente insolito per il Piano delle Ombre: un bagliore. Sebbene Thernja portasse una torcia accesa, gli oggetti che brillavano tra le macerie risplendevano di una luce troppo limpida perché fosse un semplice riflesso; prima che Danel potesse consigliare prudenza, l'halfling si era già catapultato verso quello che poteva essere un metallo prezioso, ma più probabilmente una trappola.

Emerwen, Rigel e Danel corsero dietro a Sid, tentando di dissuaderlo. Soveliss e i due elfi di Daerech rimasero invece fuori dal perimetro delle rovine, ma invano: il lupo, che era sempre stato al fianco di Alamir, improvvisamente abbassò le orecchie e la coda, e si allontanò di parecchi metri dal palazzo in rovina gemendo come un cane ferito. Dalla foschia fuoriuscirono quattro sinistre figure spettrali, ammantate di oscurità e prive di lineamenti, a eccezione di piccoli lumi rossi che brillavano al posto degli occhi. Erano più grandi di un umano, e sembravano sussurrare una lenta cantilena in un antico dialetto delle Flanaess:

Ciò che è perduto
non più sarà preso,
ciò che è caduto
per voi non ha peso.
Solo ombre di profondo terrore,
poiché le tenebre vinceranno l'amore.

«Sono wraith – spiegò Danel a bassa voce – creature incorporee nate dal male e dall'oscurità. Disprezzano tutte le creature viventi, così come la luce che le alimenta». Le ombre vagavano lentamente attorno al gruppo, circondando anche Soveliss e i due gemelli Holimion.

«Ritengo che abbiano attratto noi quivi con l'intento d'annientarci» ipotizzò Rigel. Sid non sapeva cosa dire, ma alla vergogna antepose il coraggio, estraendo il suo pugnale dalla lama di ghiaccio incantato.

«Se mi ricordo bene quello che ha detto Gybir – suggerì infine l'halfling – una lama magica può fare male anche a un fantasma». Emerwen gli diede ragione, e sguainò la sua lunga e pesante spada incorporea.

Sono convinto che essi siano i guardiani di tale luogo, sentenziò infine il fantasma.

«Se è così – disse Thernja – allora è meglio andarcene via», e si voltò per riprendere il cammino verso Hadtalf, ma senza preavviso uno degli wraith si gettò sull'elfa, investendola

con il proprio manto oscuro. L'elfa cadde a terra pallida e tramante, mentre gli altri spettri attaccavano Soveliss, Danel ed Emerwen. Il fantasma respinse abilmente l'avversario con il suo grande scudo, e scartando di lato colpì il wraith con un abile affondo che distrusse definitivamente la creatura. Danel non fu in grado di resistere alla malvagità del wraith, e cadde anch'esso a terra emaciato e sconvolto; Soveliss fu investita dal tocco incorporeo di una delle creature, ma la disperazione provocata dalla sua separazione da Gybir costituì una provvisoria difesa contro la tenebrosa essenza dello spettro. Il contatto con il wraith fu però in grado di ridestare in lei l'odio e l'aggressività di un tempo, quando ancora serviva Charir Vith e la Fratellanza Scarlatta. La mezzelfa sguainò la sua lunga spada puntandola contro il suo avversario, e sfiorandone la lama con due dita sussurrò un canto in Draconico che fece illuminare l'acciaio, iniziando a camminare in cerchio assieme allo spettro oscuro che aveva di fronte.

Alamir non perse tempo: infondendo il potere della natura nel suo arco, scagliò una freccia crepitante di fulmini contro il wraith, allontanandolo da sua sorella. Quando il druido la raggiunse, Thernja aveva già ripreso completamente conoscenza, e si stava rialzando in piedi con la mano già pronta sull'elsa della spada. Prima che la creatura d'ombra si avvicinasse nuovamente, l'elfa incendiò la lama ricurva della propria scimitarra con un semplice incantesimo che le aveva insegnato Alamir, quindi si gettò sul wraith con la ferocia di un giaguaro.

Danel riuscì a rialzarsi a fatica, ma fu subito investito da un altro attacco del wraith. Questa volta il tocco spettrale era stato più forte, e aveva intaccato più a fondo l'anima del ragazzo. Lo spettro stava per posarsi nuovamente sul giovane negromante, quando Rigel balzò in avanti e si pose tra Danel e la creatura, tenendo lontano il wraith minacciandolo con la medaglia d'argento di Heironeous. Il paladino lasciò cadere a terra il proprio scudo e porse il braccio sinistro al giovane stregone, aiutandolo a rimettersi in piedi.

Il ragazzo si affrettò a pronunciare una breve ma complessa formula nella Lingua dei Morti, affinché alle spalle del wraith prendesse forma un'ombra minore che assalì lo spettro, distraendolo dalle sue prede.

«Ser Brancaleone – esclamò Danel, allontanandosi dal wraith – vi devo la vita!».

«Il vostro insegnante risparmiò Soveliss dalla morte – rispose fiero l'uomo – ed è questo il momento di rendere l'onorata azione».

In quel mentre la mezzelfa si lanciò contro il wraith brandendo la sua lama scintillante, ma lo spettro si fece immenso e mortale, calando il proprio manto di oscurità sulla ragazza, assorbendone quasi del tutto la linfa vitale e lasciandola accasciarsi a terra priva di forze e fiato. Rigel, preoccupato, lasciò perdere Danel e corse verso la sua allieva, ma il polveroso suolo delle rovine si sollevò, sospinto dall'enorme testa di un verme notturno che si interpose tra il paladino e la mezzelfa. Si trattava di un'immensa creatura ricoperta di scaglie di armatura nera e chitinosa, e il cui morso era pieno di denti neri come il resto del corpo. Il verme notturno era un non morto terribilmente malvagio, dal diametro di quasi due metri e lungo oltre trenta.

Il colossale mostro si gettò contro Sid, che fino a quel momento era rimasto in disparte sul limitare delle rovine. L'halfling fu colto di sorpresa, e venne catturato tra le spaventose fauci del verme. Il piccolo ladro riuscì, però, a non farsi stritolare e inghiottire, piantando una verga inamovibile nel palato del mostro; questo si dimenò con orrende grida, e infine riuscì a liberarsi del bastone, ma la violenta scossa scaraventò Sid fuori dalla sua bocca, e l'halfling

andò a schiantarsi contro una colonna di pietra semicrollata.

Soveliss era rimasta sola, quasi morta di fronte al wraith. Qualsiasi altro avversario sarebbe stato abbandonato completamente dalle proprie forze, lasciando che lo spettro terminasse il suo compito, ma non Soveliss: oltre all'amore, l'odio è l'unico sentimento che può ardere senza consumarsi, e l'odio può, in alcune condizioni, donare più forza di un elisir di sangue di drago. La mezzelfa pronunciò «turalisj», e improvvisamente il suo corpo e le sue armi crebbero finché Soveliss non diventò alta dieci piedi, raggiungendo in statura l'ampio mantello del wraith. Lo spadone di Soveliss riprese a splendere, e la cantrice della spada calò un poderoso fendente sullo spettro, squarciando in due la sua mefitica essenza e ponendo fine al suo essere; poi cadde a terra, svenuta, riassumendo le sue proporzioni naturali.

Alamir, non molto lontano, stava combattendo al fianco di Thernja contro uno dei due wraith rimasti, ma voltatosi verso le rovine aveva assistito alla metamorfosi di Soveliss. Ora la mezzelfa era di nuovo indifesa, con il verme notturno che già si accingeva a divorarla, senza che Rigel, Danel o Emerwen potessero fare nulla. L'elfo generò allora un lampo abbagliante rivolto contro il wraith per allontanarlo da sé e da Thernja, e volse poi il suo sguardo al colossale verme non morto. Il lampo non aveva attirato il verme, poiché non aveva occhi, ma percepiva solo il movimento dei vivi. E il cuore di Soveliss non si era ancora fermato. La creatura delle tenebre scattò contro la mezzelfa, ma un'immensa fiammata scaturita dalle mani del druido scorticò il collo del mostro, e gettò tutta la sua mole lontano da Soveliss.

Il verme si ridestò immediatamente, e con le sue enormi fauci scavò nel buio pavimento del palazzo, scomparendo alla vista dei raminghi. Poco dopo riemerse alle spalle di Rigel e Danel, più minaccioso che mai. Uno dei due wraith rimasti si liberò infine dell'ombra evocata dal giovane stregone, e tornò a svolazzare attorno al paladino e all'apprendista di Gybir. I due umani erano circondati dal verme notturno e dal wraith, mentre alle loro spalle un muro decadente chiudeva loro la strada. Il verme tentò di afferrare Danel, ma questo lo respinse con un potente incantesimo di controllo, facendo ricorso a tutta l'energia che gli rimaneva, mentre Rigel gli copriva le spalle, e appellandosi agli dèi distruggeva la blasfema coltre oscura del wraith.

«Emerwen, fa qualcosa!» gridò Danel, vedendo che la sua barriera contro il verme non sarebbe durata più di un battito di mani. Infine lo schermo crollò, frantumandosi in numerosi frammenti di cristallo purpureo, ma il fantasma fu subito dinnanzi al giovane negromante, affondando la propria spada magica nel petto del verme.

Rigel, affiancatosi al fantasma, usò il potere conferitogli dall'anello d'oro per generare uno splendente alito infuocato che allontanò nuovamente il verme.

«Và, mi occupo io di questo coso» ordinò Thernja a suo fratello Alamir, attaccando senza tregua l'ultimo wraith. Il druido obbedì, e assieme ad Emerwen e ai due umani iniziò a far retrocedere il verme, minacciandolo con fiamme e fulmini incantati, minacce che un non morto di quella potenza poteva percepire anche senza occhi. Infine, trovandosi in trappola, il verme notturno tentò di fuggire nel sottosuolo, ma come il suo corpo penetrò nel terreno, Alamir utilizzò i suoi poteri di druido per sollevare in aria le rocce e la sabbia assieme a tutto il corpo del mostro. L'elfo scaraventò in aria la creatura, e prima che questa ricadesse a terra, la colpì

con un devastante intreccio di fulmini e fiamme, distruggendo definitivamente la minaccia del non morto.

Rigel cadde in ginocchio esausto, non tanto per la fatica dello scontro, ma per la tensione e l'angoscia che quelle creature tanto orribili avevano procurato in lui. Appena fuori dalle rovine, Thernja ed Emerwen distrussero l'ultimo wraith. Subito l'elfa si adoperò per raccogliere il tesoro disseminato qua e là tra le macerie, composto principalmente da gemme e rarissime monete di platino, mentre poco dopo anche il lupo ricomparve dall'ombra, non più spaventato dall'aura innaturale degli wraith.

Sebbene Soveliss fosse ancora viva, non si sarebbe ripresa molto velocemente, e lo stesso si poteva dire di Sid; inoltre, Rigel e Danel avevano esaurito i loro poteri nel combattere il verme notturno. Pertanto Rigel si caricò Sid in spalla, mentre il druido prese le sembianze di un cavallo, chiedendo alla sorella di caricare Soveliss sul suo dorso. I raminghi partirono in gran fretta, guidati da un Danel arrancante e provato, in marcia verso la loro destinazione sul Piano Materiale, per scampare il prima possibile a quel baratro privo di colori e luce.

XLII – l'einheri

Timidamente, rannicchiato dietro le colline a oriente, un nuovo giorno si accingeva a scacciare le tenebre, colorando il cielo di un tenero celeste interrotto da pennellate di bianco nevoso. La rugiada del primo autunno faceva scintillare come smeraldi le foglie dei canneti che si innalzavano sugli stagni, mentre i primi corvi giungevano sul campo di battaglia nell'Ampia Palude a pasteggiare con la carne dei soldati caduti; tutti erano morti per la lama di una sola ascia, il cui proprietario giaceva anch'esso tra i nemici sconfitti, di fianco al colossale corpo di un drago rosso, la creatura che uccise e fu uccisa da Taklinn Holderek il Giovane. Nessuna creatura, mosca verme o serpe, era strisciata fuori dal fango per nutrirsi della carne del nano, repulsi da una forza sopranaturale che li spingeva a scegliere altre prede.

Taklinn era supino, leggermente inclinato sul fianco, con gli occhi chiusi e l'espressione fiera di chi ha vinto l'incertezza della morte e il timore dell'oscurità; sul suo corpo il nano portava i segni della battaglia: la fronte e la folta barba macchiate di sangue, l'elmo e la corazza ammaccati, con rigagnoli di sangue ormai secco che scendevano come rami d'acero lungo i gambali di adamantio. Quando il sole scavalcò i colli e dominò sulla pianura, la scura pelle di Taklinn risplendette come bronzo nanico; un vento proveniente da nord spazzava via l'odore di lerciume circostante, tanto che se qualcuno avesse visto il nano, avrebbe sicuramente immaginato che stesse dormendo dopo un'estenuante battaglia.

Sebbene fosse inconsueto nei paesi del Sud, soprattutto a quell'ora del mattino, un passante avrebbe visto che i raggi del sole emanavano nel cielo una meravigliosa aurora che ondulava armoniosa e si rispecchiava nelle pozze d'acqua attorno al castello di Valdis; uno dei raggi dell'aurora era particolarmente luminoso, e con un abbagliante riflesso iniziò a separarsi dagli altri, facendosi sempre più ampio e splendente, scendendo dal cielo alla terra. Il raggio di luce purissima avanzava concentrando la sua magnitudine in un solo punto, attorno al quale aleggiava una delicata propaggine dell'aurora; in breve la luce andò a modellarsi prendendo la forma di un umanoide a cavallo di una creatura alata; la figura si avvicinò con il suo destriero fino a toccare terra, mentre la luce iniziava ad attenuarsi scoprendo le vere sembianze della creatura: era una donna alta quanto un guerriero umano del Nord, con i capelli di bronzo dorato che sembravano emanare luce propria, gli occhi chiarissimi parevano due pietre di opale bianco, splendenti e profondi, e la pelle chiara e perfetta ricordava la superficie di una perla. La donna aveva le orecchie leggermente a punta, come figlia di umano e mezzelfa, ma la possente schiena era pari per robustezza a quella di un nano, mentre il naso e il petto erano proporzionati e perfetti come se appartenessero a una ninfa, e le gambe, agili e lisce, potevano essere quelle di una giovane umana.

La donna avanzava fiera montando a pelo un bianco cavallo alato, dalla criniera lunghissima e grigia e il manto immacolato, ferrato in platino ma libero da briglie e finimenti. La cavallerizza era invece adornata da un elmo di leggerissimo mithril, come di mithril erano la corazza e lo scudo, e gli stivali erano di cuoio lucido, con una lancia d'oro e bronzo sorretta dalla mano destra; la cotta di maglia era talmente leggera e luminosa indosso alla donna che da lontano chiunque l'avrebbe scambiata per una sottoveste d'argento, ma nemmeno la lancia più dura l'avrebbe mai scalfita.

Con avanzare leggiadro e marziale, la donna cavalcò lentamente sul campo di battaglia, osservando saggia e ieratica i corpi dei caduti; infine raggiunse il luogo in cui giaceva il nano delle Yatil; la donna scese allora dal cavallo alato con agile maestria e fece alcuni passi attorno al guerriero caduto, lasciando che a ogni passo il mithril della sua corazza tintinnasse come la voce di una dea, e risplendesse di tutti i colori dell'arcobaleno racchiusi in un'unica luce.

La guerriera si chinò infine sul nano, carezzandogli il freddo viso e ammirandone le armi.

«*Alzati, Taklinn delle Yatil, figlio di Bǫthvarr, discendente degli Holderek, cavaliere di Onnwal e difensore delle Headland* – disse la donna in lingua Celestiale – *i signori di Ysgardr e Celestia te lo impongono*».

Taklinn aprì lentamente gli occhi, abbagliato dalla luce del mattino, e inspirò a fondo come se fosse nuovamente nato. Il nano si guardò attorno, cercando di mettere a fuoco le immagini che lo circondavano, confuso e dimentico di quanto gli fosse accaduto; poi la memoria e la consapevolezza tornarono in lui, e il difensore nanico notò stupito la donna al suo fianco, che nel frattempo si era rialzata.

«In nome di Moradin il Creatore – esclamò improvvisamente Taklinn – tu sei una valchiria?».

«Il mio nome è Gerhilde, figlia di Kord e servitrice degli dèi: il mio compito è di accompagnarti fino a Ysgardr, il campo di battaglia dell'eternità su cui regna mio padre, e ove diventerai un einheri».

Taklinn spalancò gli occhi stupito.

«Io – chiese eccitato – un einheri, un guerriero immortale del Valhalla?».

«Sì, Taklinn – rispose la valchiria – poiché tu hai combattuto con coraggio e sacrificio la tua ultima battaglia, onorando la fede negli dèi e la memoria dei tuoi avi. Solo coloro che possiedono queste doti sono scelti da noi valchirie perché possano recarsi a Ysgardr… tuttavia tu non fosti scelto da me».

Le sporche e folte sopracciglia del nano si corrugarono, denotando una considerevole perplessità.

«In verità – continuò Gerhilde – io mi trovo qui su incarico di altri, poiché altri scelsero il tuo destino futuro».

«E posso sapere chi?», domandò incuriosito il nano.

«Questo lo scoprirai una volta giunto a Ysgardr» tagliò corto la valchiria sorridendo, poi tese la mano sinistra a Taklinn, il quale la accettò alzandosi in piedi e raccogliendo le proprie armi.

Gerhilde, tenendo Taklinn per mano e seguita dal suo destriero alato, iniziò a camminare sul campo di battaglia con stupefacente leggiadria; d'un tratto il nano delle Yatil si rivolse

alla valchiria, nutrendo ancora dubbi che richiedevano una spiegazione.

«Toglimi una curiosità, Gerhilde – disse lui – sono morto?».

«Certo che lo sei, poiché la morte in battaglia è il principale requisito per essere scelto da noi valchirie». Taklinn non sembrò per nulla soddisfatto della risposta.

«Quindi… adesso che cosa sono? Una specie di fantasma, o un morto che cammina?». Gerhilde si lasciò scappare un sorriso divertito.

«La compagnîa del figlio di Xanaphia ha indirizzato i tuoi pensieri a una concezione mortale di spirito e materia. Tu non sei un fantasma, poiché porti teco il tuo corpo fisico, ma questo non è quello che molti chiamerebbero *zombi* o *ghoul*, per il semplice fatto che il tuo cuore batte, il sangue ancora caldo scorre fluido nelle tue membra e nel tuo petto l'aria entra ed esce regolarmente. Vi è una sola differenza da ciò che eri prima: sei immortale».

«Perciò – tentò di capire il nano – sono prima morto e poi risorto, con il corpo e tutto il resto?».

«Il termine *resurrezione* non è del tutto corretto, ma è quello che si avvicina di più a descrivere il tuo essere. Tu sei un eletto, se scelto dal destino e dalla virtù forse nemmeno gli dèi lo sanno; in ogni caso gli einheriar muoiono sul vostro mondo, ma continuano in eterno la loro esistenza su Ysgardr, dove servono gli dèi, e poiché per servire gli dèi voi einheriar necessitate del vostro corpo, esso non lascia mai la sua anima, in attesa che giunga una valchiria a risvegliarvi e ad accompagnarvi nella vostra dimora, il Valhalla».

Taklinn sembrò soddisfatto della spiegazione, e continuò a camminare tenendo per mano Gerhilde.

«Lo sai che tua madre porta il nome di una valchiria?», chiese d'un tratto Gerhilde al nano.

«Svàva?» rispose lui. La valchiria annuì.

«In origine quel nome fu dato a una delle mie otto sorelle, quando fummo concepite dall'unione di Kord ed Ehlonna millenni or sono. Tua madre reca un nome divino, e dovresti essere fiero di ciò».

«Ho sempre portato grande rispetto per mia madre» disse il nano.

«E io ne sono lieta, e ti ammiro».

I due continuarono a camminare senza una meta precisa attraverso il campo di battaglia disseminato degli sconfitti nemici di Taklinn. Mentre avanzavano, il paesaggio circostante incominciò a mutare: i corpi dei soldati morti dapprima sbiadivano sfocati e poi svanivano completamente, le pozze fangose della palude si asciugavano e al loro posto crescevano verdi aiuole; il castello, semidistrutto e fumante, pian piano svanì come nebbia sospinta da un impercettibile vento, e il cielo divenne nitido e rovente. Il vento si fece più intenso, soffiando alle spalle dei due. Il paesaggio si era trasformato in un luogo dal respiro eroico grandioso e terribile, ricco di montagne titaniche, di fiordi profondi e corsi d'acqua ghiacciata. La vista del territorio era spettacolare, poiché tutto fluttuava su immensi fiumi di terra, grandi come continenti che scorrevano sotto un cielo sconfinato; sotto ogni fiume ribolliva un mare di fuoco, di cui solo un bagliore rossastro era visibile dalla cima dei continenti. Era quella la patria degli einheriar, eroi caduti che ora si impegnavano in battaglie eterne su fulgidi campi di gloria, e che ogni qualvolta cadevano, si rialzavano il mattino seguente per riprendere la loro intermi-

nabile guerra. Quel paesaggio ricordava a Taklinn l'idea che egli si era fatto di Jounterheimr, e per un momento si chiese se in realtà fosse proprio Jounterheimr il luogo in cui si trovavano.

«Benvenuto a Ysgardr, Taklinn l'Immortale» disse gioiosa la valchiria, rimontando sul suo bianco destriero e invitando il nano a salire con lei. L'einheri, dapprima timido e impacciato, riuscì infine a farsi convincere, e con l'aiuto di Gerhilde riuscì a montare in groppa al cavallo alato. Taklinn non aveva mai montato un animale, tuttavia si sentiva a proprio agio cavalcando a pelo quella creatura celestiale.

«Il suo nome è Modhi» disse Gerhilde. «Fidati, è più di un semplice cavallo. Egli ci condurrà attraverso i Domini Eroici di Ysgardr». Detto questo la valchiria spronò la bestia, e questa partì al galoppo sbattendo le ali ma senza mai spiccare il volo.

Giunsero infine presso un piccolo lago dall'acqua calma e argentata, circondato da piccoli colli verdi e alcune querce rigogliose. Sul loro cammino avevano incontrato alcuni guerrieri di Ysgardr, einheriar, che si inchinarono al passaggio di Gerhilde e la salutarono cordialmente.

La valchiria aiutò Taklinn a smontare da Modhi, poi scese a sua volta, e accompagnò il nano fino alla riva del laghetto.

«E ora cosa dovrei fare?» chiese Taklinn, indeciso su come comportarsi.

«Devi entrare nel lago e purificarti dalla sporcizia e dalle ferite della battaglia, e solo allora potrai incontrarlo». Taklinn aveva una mezza idea di chi potesse essere colui che doveva incontrare, ma non intendeva farsi false illusioni, quindi iniziò a spogliarsi senza discutere.

Lentamente poggiò a terra le sue armi sporche e scheggiate, poi slacciò il lacero mantello da cavaliere di Onnwal e si sfilò uno per volta i pezzi dell'armatura, il cui infrangibile adamantio lo aveva fatto sopravvivere fino all'ultimo duello contro i soldati della Fratellanza Scarlatta, e le creature di cui questa si serviva.

Tolta l'armatura e spogliatosi dei vestiti meno che dell'anello di bronzo e del medaglione del clan, il nano notò che tutte le ferite ricevute nell'ultima battaglia erano guarite senza lasciare segni, ma ancora ricoperte dal sangue secco e incrostato, suo e dei suoi nemici. Taklinn camminò tra i sereni flutti del lago fino a che l'acqua argentata non gli giunse al petto; era fredda, rinvigorente, e stare quasi completamente immerso in quello specchio argentato dava una sensazione quasi elettrizzante. L'einheri immerse la testa sott'acqua e la tirò subito fuori, spruzzando ovunque piccole gocce simili a perle; si sciacquò i capelli e la barba, e si accorse che lo sporco e i nodi scivolavano via come sabbia che scorre su un vetro inclinato. Si lavò la faccia e il corpo, purificandosi dal sudore e dal sangue e ritrovando una nuova energia, una forza interiore e divina che sembrò sollevarlo da tutte le fatiche della sua vita; mai Taklinn aveva provato tanto piacere nel farsi un semplice bagno, ma probabilmente non si trattava di un lago qualsiasi: l'einheri sentiva che qualcosa era cambiato in lui, si sentiva più forte, più sicuro di sé e più saggio.

Gerhilde era rimasta per tutto il tempo in piedi sulla riva del lago. Quando si accorse della perplessità di Taklinn, gli spiegò che quello in cui si trovava era un luogo di passaggio per coloro che venivano scelti per risiedere a Ysgardr, e l'abluzione aveva lo scopo di purificare gli einheriar per la loro nuova esistenza come esseri divini e immortali.

Dopo parecchi minuti Taklinn uscì dall'acqua. La fulgida luce di Ysgardr si rifletteva sulla sua pelle bagnata del nano facendola risplendere come bronzo lucido, decorato dalla lucidissima medaglia degli Holderek, che sembrava appena intagliata pur mantenendo l'aspetto di antico cimelio che le conferiva il suo straordinario valore; ugualmente la barba e i capelli crespi erano venati di scintillii bronzei, come se fossero stati fili di puro metallo. L'einheri rassomigliava a una statua di puro bronzo, e al contempo un essere divino che emanava luce propria.

Sulla riva del lago giunsero subito due fanciulle sorridenti e dal crine fatto di raggi di sole, che indossavano una leggera cotta di maglia d'argento sopra una tunica bianca e un elegante pugnale allacciato al fianco, e nient'altro, camminando scalze sulla soffice erba di Ysgardr; le loro mani sorreggevano delle stoffe di lino verde ricamate di nero e di bronzo che porsero a Taklinn: erano delle nuove vesti per l'einheri. Il nano prese e indossò le brache e la corta tunica, e notò che le nuove vesti erano della misura giusta, come se fossero state confezionate su commissione, e davano una sensazione di freschezza e morbidezza che tradiva la loro origine non terrena. Taklinn notò allora una grande differenza tra l'eleganza del proprio abbigliamento e la condizione delle armi deposte a terra, sporche e ammaccate, con le lame smussate e le protezioni cedute, e ugualmente il mantello donato dallo Szek era lacero e consunto.

«Poni le tue armi e il mantello nel lago, e come te conosceranno nuovo vigore» ordinò Gerhilde con voce tranquilla.

Taklinn eseguì, e un pezzo alla volta immerse le armi e l'armatura nanica nelle acque gelide e incantate: ogni volta che traeva un oggetto fuori dal lago, questo era tanto perfetto che sembrava appena uscito dalla forgia di un fabbro, e a volte all'einheri pareva di sentire il calore della fornace di questa fantomatica fucina; uscendo dall'acqua, le armi e l'armatura sembravano anche più splendenti di prima, e così le decorazioni, che in origine erano semplicemente intagliate, erano ora riempite da una vena di bronzo splendente, come bronzei erano i riflessi dell'adamantio al sole. Anche lo scudo torre d'acciaio, ridotto a un'informe massa di metallo, ritornò magnifico e solido, splendido e decorato con placche di bronzo e più leggero e robusto di prima, e così l'acciaio dell'ascia appartenuta a Taklinn Holderek l'Antico.

Uscito nuovamente dall'acqua, Taklinn notò con grande meraviglia che le sue nuove vesti non erano bagnate. Una delle fanciulle porse allora a Taklinn il mantello di Onnwal, che lei stessa aveva lavato nel lago, e che ora sembrava appena portato fuori dal laboratorio del più abile dei sarti; egli lo accettò garbatamente ma senza dire nulla, se lo pose sulle spalle e lo allacciò sul petto con la spilla d'oro donatagli dallo Szek di Libera Onnwal.

«Ora sei pronto – disse infine Gerhilde – per incontrare chi mi ha inviato a prenderti». La valchiria si avviò a cavallo verso una delle colline che circondavano il lago, e Taklinn la seguì trotterellando. I due avanzarono senza sosta per pochi giorni, ma nonostante la marcia prolungata l'einheri non si sentiva per nulla affaticato, ed era convinto che avrebbe potuto continuare a marciare all'infinito senza che nemmeno un rigagnolo di sudore gli colasse sulla fronte. Giunsero infine su un altopiano ai piedi di una piccola catena montuosa, sul limite dell'isola di terra su cui si trovavano; guardando oltre lo strapiombo, Taklinn poteva vedere le sottostanti distese infuocate di Muspelheimr. Scavata sul fianco della montagna e in alcuni

punti piastrellata di marmo bianco, un'imponente scalinata salvia da uno spiazzo dell'altopiano per poi scomparire in lontananza nel cielo; sporgendosi nuovamente dall'orlo dell'isola, si poteva notare che la scala saliva direttamente da Muspelheimr, per inabissarsi poi nel suolo infuocato fino al reame sotterraneo di Nidavellir.

«Questa è la Scalinata Infinita – illustrò la valchiria – un passaggio unico di Ysgardr che permette di raggiungere molti altri Piani Esterni, e tra questi Celestia».

«Celestia?» chiese incredulo il nano.

«È ove ti devi recare, Taklinn. Come ti ho già preannunciato, il tuo destino non è, per ora, quello di unirti agli altri einheriar che abitano il Valhalla, la dimora di Kord qui su Ysgardr, ma di incontrare colui che mi ha comandata, il Padre dei Nani».

Taklinn si pietrificò udendo le parole di Gerhilde.

«Moradin il Creatore desidera incontrarmi?».

«Questa è la sua volontà. Sali la Scalinata Infinita e raggiungilo a Erackion, la sua dimora a Solania, il quarto strato di Celestia». L'einheri, ancora dubbioso e retinente, avanzò infine di alcuni gradini sulla Scalinata Infinita, poi si voltò verso la valchiria.

«Tu non vieni?» le chiese.

«I nostri destini devono ora separarsi, poiché il mio compito termina qui a Ysgardr, e devo tornare a svolgere il mio compito assieme alle mie sorelle, ma non disperare! Prima o poi ci rincontreremo, Taklinn l'Immortale».

«Aspetta – domandò Taklinn – come farò a trovare la giusta destinazione, quando tu affermi che le destinazioni di questo sentiero sono molteplici?».

«La Scalinata Infinita termina in molti luoghi – rispose la valchiria – ma conduce unicamente ove il viaggiatore sia diretto. Abbi fede nelle mie parole, e giungerai sulle rive del Mare d'Argento che circonda Celestia». Detto questo, Gerhilde montò Modhi e si allontanò in volo nel cielo dei Domini Eroici, lasciando dietro di sé una meravigliosa aurora colorata.

Il nano non indugiò oltre, e riprese a salire rapidamente gli interminabili scalini di marmo; in poco tempo si trovò molto al di sopra dei tre strati di Ysgardr, sospeso in un cielo che sembrava non avere fine; salì ancora, e gradualmente l'immensa distesa di fuoco di Muspelheimr divenne sbiadita e lontana fino a svanire in una foschia bianca e soffice, che emanava una luce fredda e abbagliante. Taklinn non capì bene come, ma dopo un po' si accorse che in realtà non stava salendo, ma scendendo, eppure non aveva visto alcun punto in cui gli scalini si fermavano e poi cambiavano pendenza. Il nano continuò dunque il suo percorso senza soffermarsi troppo sulla questione; durante la discesa la nebbia e la luce si attenuarono, e sbucando dalle nubi la scala discendeva sopra un oceano infinito di acqua santa, dal quale si innalzava un'unica montagna estesa quanto un continente e dall'altezza infinita che si perdeva nelle nubi: Celestia.

I gradini di bianco marmo terminavano sull'acqua, a circa un miglio dalle pendici del monte; né pilastri né piattaforme erano situati alla fine della Scalinata, ma soltanto un'imbarcazione di legno grigio legata a un pomello di pietra sull'ultimo scalino. Taklinn dapprima non aveva intenzione di salire su una barca da solo, ma il coraggio infusogli dall'acqua di Ysgardr si destò, e lo spinse a sistemarsi sulla lancia e a lasciare gli ormeggi. Sulla barca di legno chiaro c'era anche una pagaia, che il nano afferrò e spinse nell'acqua con forza, allonta-

nandosi velocemente dalla scalinata. Mentre remava e si avvicinava a Celestia, Taklinn si guardò alle spalle, e con una certa sorpresa vide che la Scalinata Infinita era scomparsa; continuò a remare per diversi minuti, fino a raggiungere le spiagge di Lunia, il primo cielo di Celestia chiamato anche Cielo Argenteo, da cui si innalzava l'intero monte. Quando scese dall'imbarcazione, Taklinn alzò gli occhi verso l'alto, ammirando Celestia in tutta la sua altezza, suddivisa in sette diversi cieli, da ciascuno dei quali piccoli ruscelli e cascate cadevano fino a gettarsi nell'oceano dolce e del colore del vino. Il cielo di Lunia era buio, ma ricco di stelle argentate spendenti a sufficienza da illuminare le rive del Mare d'Argento, le cui onde scroscianti erano impetuose ma in qualche modo rassicuranti. Su quelle rive sorgevano numerose cittadelle e avamposti costruiti in pietra bianca levigata in vari stili architettonici.

Avanzando sulla spiaggia, Taklinn si vide subito venire incontro un umanoide muscoloso con la testa di cane dal manto corto e rossiccio, che appariva tanto serafico quanto pronto ad agire, con uno spadone legato alle sue ampie spalle e un'espressione che mostrava intelligenza e protezione.

«Benvenuto a Lunia, Taklinn» salutò allegro l'arconte.

Il nano rispose con una certa timidezza, poiché non si era mai aspettato che il suo primo incontro con un arconte, se mai ne avesse incontrato uno, sarebbe stato come quello. Gli arconti erano celestiali originari di Celestia che si erano assunti l'incarico di proteggere il loro piano natio; inoltre si consideravano i custodi di tutto ciò che era innocente o libero dal male: essi erano perciò acerrimi nemici degli immondi, e in particolare dei demoni. Vi erano molti tipi di arconti: i tre generi più conosciuti erano le *lanterne*, cioè le anime mortali di coloro che dimostrarono in vita gentilezza e comprensione, che apparivano come piccoli globi di luce; a seguire venivano i *segugi*, come quello che stava di fronte a Taklinn, i quali proteggevano dal male gli sprovveduti e gli innocenti, e infine le *trombe*, araldi degli angeli simili a elfi alati dalla pelle smeraldo che suonavano dalle loro trombe d'argento una musica incredibilmente pura e commovente, ma letale per chi fosse stato macchiato dei sentimenti di odio e malvagità.

«Sei atteso dallo Spirito Forgiatore nella sua dimora a Solania» continuò l'arconte segugio. «Sebbene egli abbia richiesto la tua presenza, ora ti trovi in uno dei Sette Cieli Ascendenti del Monte Celestia, e devi sottostare alle nostre leggi. Puoi percorrere liberamente ogni cielo, purché tu sia in grado di trovare la via che conduce al cielo via via successivo. Non è un'impresa per tutti, poiché non puoi chiedere indicazioni se non alla tua anima, ed essa ti risponderà solo se sarà sinceramente pura. Per il resto, sentiti libero di parlare con chi vuoi e di soffermarti a meditare nel luogo che più ti aggrada, se lo desideri».

L'arconte si congedò cordialmente e si allontanò in direzione di un avamposto sulla spiaggia; Taklinn rimase invece fermo a riflettere su come comportarsi, e infine si avviò gioioso verso le pendici del monte, alla ricerca del sentiero che lo conducesse al secondo cielo.

Non gli fu difficile trovarlo, provando durante il cammino un'innata armonia e serenità. Giunse così a Mercuria, il Cielo Dorato e secondo strato di Celestia, dove l'aria era rarefatta, ma una luce dorata pervadeva ogni cosa; vi erano qui dolci declivi, valli rigogliose e fiumi che scorrevano veloci, e alcuni altopiani e valichi ospitavano piccoli insediamenti di arconti. Tombe e mausolei concedevano su Mercuria eterno riposo ai più grandi eroi che avevano percorso il Piano Materiale, onorati ogni anno dagli abitanti di Celestia. Taklinn vide che il cielo non era più buio, ma luminoso e giallo come se contenesse un unico grande sole; il nano rimase per un po' ad ammirare i grandiosi paesaggi di Mercuria, quindi si mise in cammino alla ricerca del sentiero successivo; in questo caso l'einheri dovette prestare maggior attenzione, concentrandosi sullo scopo del suo viaggio e sul significato che esso aveva. Infine, dopo alcune ore, il

guerriero fu in grado di trovare la strada giusta, raggiungendo Venya.

Il terzo cielo di Celestia era comunemente detto Cielo Perlaceo. I pendii di Venya erano vecchi, arrotondati e di tanto in tanto ricoperti di neve, mentre corsi d'acqua caldi e limpidi scorrevano tra boschi ben curati e rigogliosi campi. Il nano incontrò sulla propria strada molti halfling che conducevano qui una vita priva di pensieri e preoccupazioni assieme alla loro dea Yondalla.

L'ascesa a Solania, il quarto cielo, non fu altrettanto facile come per i primi due sentieri: per quanto egli cercasse, il nano non riusciva a trovare un sentiero che salisse oltre Venya; alla fine l'einheri decise di sedersi e riflettere. Incrociò le gambe e depose a terra l'urgorsh, quindi chiuse gli occhi e ripensò a tutti gli accadimenti di quei giorni. Ricordò il momento in cui si separò dalla compagnia, a come si era sentito quando Rigel aveva fatto di tutto per dissuaderlo dal restare da solo; Taklinn non aveva provato superbia o vanto in ciò che aveva fatto, poiché in quel momento aveva agito senza pensare. Poi l'einheri pensò a ciò che era in quel momento, e si accorse che il suo desiderio di incontrare Moradin era divenuto per lo più una banale curiosità, seppur genuina, forse sospinta dalla fierezza di essere divenuto un guerriero immortale del Valhalla.

Non è questo ciò che mi insegnò mio nonno. Un vero cacciatore di draghi non si butta a capofitto contro un drago per il solo desiderio di ucciderlo: i draghi sono creature che meritano rispetto, anche quando sono tuoi nemici. Forse ora che sono un einheri, la mia lama è degna delle zanne di un dragone anziano, ma l'essere immortale non basta a rendermi degno del Padre dei Nani. Egli vuole parlarmi, ma si aspetta che io dimostri di meritare la sua udienza.

Ricordi gioiosi affiorarono alla mente di Taklinn: l'immagine di suo nonno, il caldo abbraccio dei genitori e la compagnia dei fratelli, quando il clan Holderek ancora viveva felice sui monti Yatil. Il desiderio di ripristinare quella felicità si fece sempre più forte nel cuore eroico del guerriero, facendolo pulsare di un'energia sovrumana. Quando il nano riaprì gli occhi, si accorse di una piccola stradina nascosta tra due crinali rocciosi che saliva lungo un pendio; Taklinn si rialzò e iniziò a percorrere con cautela il sentiero, e dovette tenere a freno la fretta e la curiosità per evitare di perdere la debole traccia della strada poco battuta, ma infine giunse a destinazione.

Solania, il quarto cielo di Celestia, era conosciuto anche come il Cielo di Cristallo. Sulle tranquille colline di Solania risplendeva un cielo color argento scuro, e nebbie luminescenti e fragranze rigeneranti avvolgevano le vallate; molti dei pendii erano sovrastati da grossi ghiacciai, tra i quali numerosi picchi ospitavano monasteri, cattedrali e altri santuari sacri. Vagando un po' per Solania, Taklinn trovò infine una parete di roccia liscia e verticale, alla cui base si apriva un mastodontico arco scolpito nella pietra che accoglieva un'immensa porta di ebano rinforzata con oro e bronzo. Numerosi nani armati di tutto punto erano in piedi di fronte alla porta, e salutarono cordialmente il nano delle Yatil che si avvicinava.

«Sono Taklinn Holderek l'Immortale, da poco einheri per opera della valchiria Gerhilde. Mi è stato detto che il Padre di Tutti desidera concedermi udienza, e così io mi presento alla porta della sua casa».

Uno dei nani di guardia abbracciò l'einheri e gli disse che erano stati tutti informati del suo arrivo, e che l'avrebbero condotto al cospetto di Moradin; gli altri nani si affrettarono perciò ad aprire le pesanti porte e lasciarono che Taklinn e la sua guida entrassero a Erackion. Il nano che accompagnava Taklinn aveva la barba e i capelli neri, sotto l'armatura indossava vesti rosse e bianche e teneva un mantello bianco allacciato sulle spalle. Aveva la pelle scura, e teneva un piccolo martello da guerra di stupenda forgia legato alla cintura di cuoio nero.

L'atrio di Erackion era immenso, completamente scavato nel sottosuolo di Solania e il cui soffitto era sostenuto da numerose colonne di pietra massiccia. I muri erano decorati con grandioso sfarzo e con colori sanguigni e scintillanti; numerosi erano gli intagli e i bassorilievi

sui muri, affiancati ad arazzi e affreschi, tutti raffiguranti scene che sul Piano Materiale erano considerate solo leggende; tuttavia nelle sale di Erackion quelle immagini erano tanto ricche di particolari che l'artista doveva sicuramente aver partecipato di persona a quegli eventi.

Numerosi nani armati o con indosso vesti elegantissime si aggiravano affaccendati per le immense sale, e in lontananza Taklinn poté sentire il tintinnio di fabbri al lavoro nelle fucine. Il nano con il mantello bianco pregò l'einheri di seguirlo attraverso un ampio corridoio illuminato da numerose lampade; i due raggiunsero infine una stanza che si doveva trovare molto in alto rispetto alle altre, e se le prime sale di Erackion potevano sembrare sfarzose, quest'ultimo luogo superava gli altri centinaia di volte per regalità e bellezza, con bassorilievi e cornici lungo le pareti scolpiti con tanta cura che sembravano muoversi e uscire dalla parete stessa. Sedici file da più di centotrenta colonne ciascuna si estendevano per i settecentoventi piedi di lunghezza della sala, con due bracieri di bronzo e ottone che ardevano di vivido fuoco rosso appesi ai lati di ciascuna colonna, delimitando i confini di ognuna delle quindici navate larghe sedici piedi ognuna. Ogni fila di colonne era costituita da due colonne più piccole intervallate da una massiccia e imponente, la quale sorreggeva con le vicine alte volte ogivali di base quadrata; quelle minori sostenevano invece archi a botte ampi appena cinque piedi, che formavano così tante piccole aperture ai lati di ogni navata. Al centro della sala la navata centrale si allargava, seguita dalle altre file di colonne, formando un ampio thòlos nel cui mezzo era posta un'incudine di grandi dimensioni; l'incudine era poi circondata per metà da un piccolo fossato scavato a semicerchio sul pavimento e pieno di braci accese.

In fondo alla sala c'era un grandioso trono sul quale sedeva un nano dalla faccia severa, di corporatura possente e la cui chioma e la barba erano nere e fluenti, la pelle scura e gli occhi rossi come il fuoco di un vulcano; aveva un ampio torace, spalle larghe e braccia cordonate di grossi muscoli; indossava un'armatura di mithril e adamantio decorata con numerosi rubini grandi quanto il pugno di un orco. Poggiato al trono c'era un martello forgiato ad arte, come se fosse stato ricavato da un unico blocco di adamantio scolpendolo come una statua di legno.

Appena lo vide, Taklinn si gettò a terra intonando una preghiera cantata in Nanico.

«Oh, Padre dei Nani!» disse poi. «Io non sono degno della tua presenza».

Moradin si alzò dal suo pesante trono, prendendo il martello e allacciandoselo alla cintura tempestata di gemme e piccole sculture d'oro, poi si avvicinò al difensore nanico delle Headland; il dio dei nani era possente, alto più di un uomo adulto.

«Taklinn – disse il dio – alzati: tu sei uno dei più degni tra tutti i nani, poiché onori il nome di chi ti creò e nondimeno ti comporti con onore e coraggio, tanto affrontando i nemici quanto scegliendo di fare ciò che più è giusto; il non aver frequentato scuola alcuna, se non ascoltando alcune storie alla sera, ti rende ancor più miracoloso».

«È tutto merito di mio nonno, il quale mi insegnò a pregare e a combattere» disse Taklinn, incapace di mascherare la fierezza nel parlare dell'antico cacciatore di draghi.

«Ah, il tuo antenato Taklinn l'Antico fu un ottimo nano, e mi dispiace che non sia potuto morire in battaglia, e che non sia divenuto quindi un einheri come te; ciononostante la sorte è stata benevola, ed egli ora riposa nei Pacifici Regni di Arcadia. Ma al riguardo degli einheriar: penso che dopo tanto viaggiare sia giusto spiegarti il perché ti trovi qui a Erackion. Ho apprezzato molto il modo in cui ti sei offerto per difendere i tuoi compagni in ritirata, e mi è dispiaciuto vederti cadere così, un momento prima della fine di tutto, tuttavia nemmeno io posso, o non *potrei,* cambiare le leggi riportandoti in vita; comunque, fortunatamente la tua anima ha la tempra necessaria per rimediare al danno, dato che la tua morte gloriosa ti ha consentito di diventare un einheri; chiesi perciò a Gerhilde di andare a prenderti sul campo di battaglia e di condurti fino alla Scalinata Infinita. Come ben sai, gli einheriar sono supplicanti al servizio di Kord su Ysgardr, ma lo stesso Kord ha acconsentito a "donarmi" i tuoi servigi, poiché è nostro comune interesse che la tua missione continui».

«Dunque, mio Creatore, Padre di Tutti, tu desideri che io mi riunisca ai miei compagni e

onori il mio giuramento?».

«La legge e il bene sono le due colonne che sorreggono il mio tempio; esse sono le due robuste gambe su cui poggia il vigoroso corpo di un nano. Valore, lealtà e tenacia sono le armi di voi nani, e nessuna razza al mondo vi eguaglierà in questo. Porta a termine ciò che hai giurato di compiere, difendi le Flanaess e il cosmo intero con il tuo scudo dalla minaccia di Orcus; per farlo non dovrai solamente combattere al fianco dei tuoi compagni, ma devi dare loro l'aiuto che meritano: recati nei regni nanici alleati di Sunndi e Irongate, sulle Glorioles, gli Altopiani delle Cave, le Colline di Ferro e le Headland, poi viaggia a nord, fino ai colli di Abbor-Alz, tra Urnst e le Terre Lucenti. Porta con te l'insegna degli Holderek e lo splendore degli einheriar, e in mio nome invoca rinforzi da inviare a Rauxes prima del solstizio d'inverno. La battaglia sarà ardua, e nessuno dovrà tirarsi indietro».

Taklinn si chinò e acconsentì a eseguire gli ordini, poi ringraziò Moradin per l'onore che gli concedeva.

«Ora, prima che tu vada – disse poi la divinità dei nani – desidero che tu mi dia la tua ascia». L'einheri si affrettò a slacciare l'arma dalla cintura e la porse a Moradin; questo la prese, e si incamminò verso l'incudine al centro della sala; non appena vi giunse, un fuoco avvampò magicamente dalle quiete braci che circondavano la forgia. Moradin passò velocemente l'ascia d'acciaio di Taklinn Holderek l'Antico sulle fiamme, e subito questa divenne incandescente; lo Spirito Forgiatore pose quindi l'ascia sull'incudine e iniziò a batterla con il proprio maglio di adamantio, facendo saltellare via scintille d'oro a ogni colpo. In pochi minuti il dio completò il suo lavoro, e riconsegnò l'ascia all'einheri: era in puro adamantio, con decorazioni in oro e mithril e lo stemma del clan Holderek placcato in bronzo puro sul piatto della lama.

Taklinn guardò incredulo l'arma: la Forgia delle Anime era l'incudine su cui Moradin, all'albore del mondo, aveva creato i nani e vi aveva soffiato la vita, e la sua arma ora era stata riforgiata su quella stessa incudine, pregna dell'essenza stessa di tutti i nani dell'universo.

«La Forgia delle Anime ha conferito il valore e la suprema forza dei nani alla tua ascia, degna ora di un principe degli einheriar. Con essa potrai distruggere i tuoi nemici, siano essi demoni o draghi. Ora porgimi il tuo scudo». Il nano eseguì, e Moradin riforgiò anche l'immenso scudo torre trasformando l'acciaio in adamantio, e rendendo lo stemma del maglio e dell'incudine, da un semplice intaglio che era, a un bassorilievo di bronzo contornato da un intreccio d'oro e mithril.

«Da questo momento il tuo scudo non dovrà temere fiamme o ghiaccio, né lame o incantesimi, poiché la stessa resistenza che infusi un tempo alla gente nanica l'ho ora instillata nell'adamantio di questo tuo baluardo».

Moradin consegnò poi al suo servitore un corno di bronzo che sembrava un normale strumento musicale, ma il nano intuiva che le apparenze avrebbero potuto essere ingannevoli.

«Questo – disse il Padre dei Nani – è un *Corno del Valhalla*. Suonalo quando i tuoi alleati non saranno più sufficienti, e sei guerrieri che io stesso creerò nella Forgia delle Anime giungeranno al tuo fianco, combattendo senza tregua contro qualunque bersaglio tu gli indicherai, ma usalo con saggezza: i guerrieri evocati rimarranno al tuo servizio per un'ora soltanto, ed essi non ritorneranno al tuo cospetto prima che sia trascorsa una settimana dalla loro ultima convocazione».

L'einheri si chinò nuovamente e baciò i piedi di Moradin, poi, senza mai guardalo negli occhi, gli rivolse un'ultima domanda.

«Ti ringrazio per i tuoi doni, o Creatore: essi vanno ben oltre ciò che merito da te. Vi è però un'ultima cosa che desidero chiederti, se questo non provocherà il tuo dissenso». Moradin sorrise, cosciente dei pensieri del nano.

«Tu desideri conoscere l'ubicazione di Jounterheimr». Taklinn si sentì ghiacciare per l'imbarazzo. «Sì – continuò il dio – penso che tuo sia meritevole di tale reame; del resto, pro-

prio io feci nascere in te quella visione quando abbattesti Kallionastiryne. Ebbene, guarda attraverso le rosse fiamme della Forgia delle Anime, e otterrai la conoscenza di ciò che cerchi. Il tuo cuore è puro, ed io ti garantisco la possibilità di trovare e governare Jounterheimr per l'eternità».

«Una volta che la Fratellanza Scarlatta sarà stata sconfitta» aggiunse Taklinn, indi osservò il vivido fuoco della Forgia, e allora apprese, senza sapere come, che la sua conoscenza, facendogli intraprendere un sentiero ignoto, l'avrebbe condotto alla Valle Promessa».

«Un'ultima cosa devi udire, infine» rivelò Moradin. «L'anello di bronzo che porti al dito non sarà più per te fonte di poteri draconici, poiché mito e divinità non possono coesistere in un einheri. Sappi però questo: fintanto che quell'anello sarà al tuo dito, tu sarai sempre considerato grande amico dei draghi di bronzo e sarai trattato con rispetto da essi e dagli altri draghi metallici. Semmai ne dovessi incontrare attraversando il mare, i draghi di bronzo non si sottrarranno dal prestarti aiuto contro i seguaci di Orcus».

Taklinn si inginocchiò, e in segno di ringraziamento recitò per Moradin alcuni canti, tra i più belli e votivi che conosceva. Il dio batté allora le mani, e gli immensi mattoni del pavimento si mossero, sprofondando gradualmente a formare una scala che scendeva nel vuoto.

«Questo portale ti condurrà nuovamente a Midgardr. Che la mia benedizione ti accompagni nelle ultime tappe del tuo lungo viaggio, Taklinn l'Immortale».

L'einheri si congedò a sua volta, e iniziò a discendere gli ampi gradini fino a sprofondare nelle tenebre; avanzò per pochi minuti, poi sentì che le scale finivano e iniziava un percorso pianeggiante, talvolta in lieve salita. D'un tratto sentì una leggera brezza ghiacciata provenire dal fondo del passaggio, e immediatamente dopo i suoi occhi scorsero un punto luminoso in lontananza, che si ingrandì un po' alla volta fino a diventare un'apertura: l'uscita! Quando uscì, il difensore nanico si accorse di trovarsi tra le aguzze vette di alte montagne che già iniziavano a innevarsi. A nord vedeva facilmente l'ampio scorrere del fiume Thelly, a est una sottile linea blu che indicava il mare, a sud le pallide pianure di una Sunndi su cui avanzava l'autunno, e a ovest le chiome ormai dorate del Bosco Rieu. Taklinn non poteva sbagliarsi: si trovava sulle Glorioles.

XLIII – l'alleanza

Ritornando frettolosamente sui propri passi, i raminghi si erano lasciati alle spalle la trappola degli wraith con l'intento di terminare al più presto l'avventura sul Piano delle Ombre. Danel, esausto, raggiunse infine il luogo che nel mondo materiale corrispondeva ai dintorni di Hadtalf; isolata nei tenebrosi deserti vi era, infatti, una torre di pietra talmente danneggiata e spoglia da ricordare piuttosto il camino di una fornace, senza scale né soffitto. Dopo che Alamir ebbe riacquistato le fattezze di elfo e quando tutti furono all'interno della rocca, Danel prese per mano il druido e il paladino, ed essi a loro volta chiusero il cerchio con Thernja, che portava in spalla Soveliss ancora priva di sensi, con Emerwen e Sid, e il lupo ai loro piedi.

Quel debole bagliore che promanava dalla torcia di Rigel svanì inghiottito da una folata di vento ombroso, facendo sopraggiungere in quel luogo una tenebra tanto densa che nemmeno gli occhi meravigliosi degli elfi potevano penetrare.

Tastando le pareti interne della torre, Rigel si accorse presto che queste si erano fatte più anguste e umide, e l'apertura da cui erano entrati era svanita; Sid si lamentò immediatamente di essere immerso nell'acqua fino al petto, e guardando verso l'alto Thernja vide un gioiello a loro negato da molte ore: le stelle nel cielo.

«Sembra che ci troviamo in fondo a un pozzo» ipotizzò Alamir.

«Appare proprio manifesto che molto ancora tu abbia d'apprender» rimproverò Rigel a Danel, ma il ragazzo alzò le spalle, spiegando che il cammino sul Piano delle Ombre era sempre imprevedibile, qualora non si usasse un portale vero e proprio.

Con la sua balestra, subito Sid lanciò verso l'alto un rampino assicurato a una cima, arrampicandosi poi fino alla carrucola del secchio; da lì calò la fune avvolta alla puleggia, e in un attimo tutti i suoi compagni furono all'aria aperta e all'asciutto. Si trovavano nel mezzo di una fattoria al di fuori delle mura di Hadtalf; era notte fonda, e un paio di cani sopraggiunsero abbaiando verso il gruppo; temendo che i latrati potessero svegliare il fattore, e che le guardie scambiassero i raminghi per dei briganti, il druido ricorse alle sue capacità per calmare gli animali e renderli docili e amichevoli.

Presentatisi alla porta della capitale con indosso il verde mantello e la spilla onoraria di Onnwal, i tre cavalieri, con Soveliss ancora addormentata, Thernja e Danel furono riconosciuti e accompagnati al palazzo reale. Né Rigel né il capo dei servi ritennero necessario né opportuno svegliare il sovrano nel cuore della notte, e così tutti si recarono a dormire. Soveliss non si era mai svegliata da quando era terminato lo scontro con i non morti, ma non mostrava perdi-

te di sangue o carnagione pallida, e il suo respiro era regolare, e suscitò pertanto più invidia che compassione, per essere stata trasportata a braccia per tutto il resto del viaggio.

La mattina seguente tutti i raminghi, compresa la mezzelfa, si risvegliarono nel pieno delle forze. Dapprima constatarono che i loro cavalli e il seguito di non morti di Gybir erano giunti lì da poco, e Danel provvide a condurre questi in un luogo nascosto.

I raminghi raccontarono di come la loro missione contro i vampiri fosse andata a buon fine, tuttavia Rigel ammise che un grave lutto stringeva i loro cuori.

«Il compagno nostro Taklinn delle Yatil rimase addietro con il fine di affrontare da solo un esercito nemico, mentre lo stregone mezzo-elfo, gravemente ferito dal primo servitore dei vampiri, dopo averci condotti in salvo nelle tenebre intraprese una personale cerca eremitica, della quale il completo significato permane tuttora oscuro anche a noi».

Hazendel fu avvisato quindi della presenza di un grande esercito della Fratellanza Scarlatta in arrivo da sud, notizia che causò una certa preoccupazione nel già affranto cuore del sovrano; Hazendel ringraziò quindi i raminghi, e si ritirò a meditare privatamente sulla questione, dando modo ai propri ospiti di riposare e rifocillarsi. Alcune ore dopo mezzogiorno il re elfico riapparve ai raminghi, e disse loro di aver scrutato sulle terre di Sunndi, ma di non aver individuato alcun esercito in movimento. Quasi in concomitanza con le parole del re, giunse a palazzo un messaggio partito dall'Ampia Palude quella stessa mattina per mezzo di una lettera magica.

«Sire – disse il messaggero – nei pressi del castello di Valdis il vampiro i vostri arcieri hanno scovato un immenso esercito con gli stendardi della Fratellanza Scarlatta, e dal primo all'ultimo i nemici giacevano morti, ma non per mano di Sunndi». La comunicazione rese ancora più allibiti i cavalieri di Onnwal e il re stesso.

«Possibile che è stato Taklinn?» si chiese Sid ad alta voce. «Come avrà fatto?».

Hazendel propose di cercarlo ricorrendo ai propri poteri di mago divinatore, ma il risultato fu deludente: anche ricorrendo alla sfera di cristallo, l'unica informazione che si poté ottenere sul fabbro delle Yatil era che egli non si trovava lì dove era avvenuta la battaglia, né si riusciva a individuarlo sul Piano Materiale o altri mondi della Grande Ruota.

«In una fessura tra più dimensioni, un punto di passaggio tra due o più piani» disse Hazendel perplesso, formulando sul momento una teoria.

Su richiesta del gruppo, il re tentò anche di localizzare Gybir, ma anche in quel caso fu tutto inutile, poiché il negromante, ovunque si fosse trovato in quel momento, era ben cosciente del fatto che qualcuno lo stava spiando con la magia, ma non potendo sapere chi fosse l'osservatore vi si oppose senza sforzo alcuno.

Con un certo rammarico per la perdita dei due amici, ma soddisfatto dell'opera che i cavalieri avevano compiuto per Sunndi, Hazendel I mantenne la promessa fatta, e ordinò a Dydd, il capo dell'esercito, di iniziare i preparativi per una spedizione a Rauxes. Il generale, sposo della principessa Silenna, disse che entro un mese tutte le truppe migliori sarebbero state pronte per partire.

«Non conosciamo a oggi il momento in cui sarà più opportuno presenziare, ma in breve lo renderemo a voi noto, anche se già sapete che la lotta avverrà prima del solstizio» informò Rigel, felice di aver trovato il primo di un numeroso gruppo di alleati che di lì a pochi mesi sa-

rebbero stati necessari.

La compagnia approfittò dell'ospitalità di Hadtalf ancora per una notte, e la mattina seguente tutti si congedarono dal re e dalla sua corte, quindi contattarono Arvenalia con un messaggio magico, affinché l'elfa grigia venisse a prenderli e li teletrasportasse ad Irongate.

In quei primi giorni di Alzamuro, la metropoli che difendeva il promontorio di Onnwal era indaffarata dalla prima piazza all'ultimo vicolo nei preparativi per l'inverno: nei mercati vicino al porto i servitori dei borghesi più ricchi si accalcavano per acquistare gli ultimi frutti dell'estate, anche se orami fin troppo maturi, mentre le famiglie meno facoltose cercavano di accumulare farina e cibi essiccati prima che i prezzi aumentassero troppo. Ovunque le botteghe dei sarti lavoravano alla confezione di mantelli e pellicce, e i fabbri facevano scorta di legna per la fucina e la casa. Già da nord il freddo vento della Baia Relmor soffiava oltre i bassi rilievi che accoglievano le campagne di Irongate.

La città non era situata in vero tanto a nord da soffrire per le pesanti nevicate che annualmente investivano la Marca delle Ossa o le Colline Pietrose, tuttavia la sua particolare posizione tra due mari e tra due gruppi di colli la rendeva un canale favorito per il soffiare dei venti, che preannunciavano sempre in anticipo il susseguirsi delle stagioni.

Giunti assieme ad Arvenalia nel centro della grande città con tanto di cavalli e creature di Gybir, i raminghi si diressero subito al cospetto di Cobb Drag, il sindaco di Irongate. Danel ed Emerwen, con tutto il drappello di scheletri camuffati, dovettero tuttavia abbandonare i compagni, poiché non era loro consentito di vagare per il mondo senza maestro e padrone; privo di rammarico alcuno, Rigel acconsentì all'ulteriore separazione, e suggerì a Thernja di camuffarsi e di attenderli a bordo della Folgore, poiché ancora era vigente su di lei l'ordine di detenzione.

«Auguriamoci noi tutti che ella non fugga con naviglio mio» mormorò Rigel mentre l'elfa si allontanava in direzione del porto, procurandosi la smorfia contrariata di Alamir.

«Posso occuparmene io, signore» si offrì Soveliss. «Sono ancora debole per lo scontro, e talvolta mi colgono le vertigini. Desidero riposare».

Rigel non si oppose, e lasciò che Soveliss raggiungesse Thernja a bordo della nave.

Cobb Drag ricevette subito i tre raminghi e Arvenalia, quasi sapesse esattamente quando sarebbero giunti. Arvenalia li aveva preceduti alcuni giorni prima, perciò il sindaco si dichiarò fin da subito disponibile a inviare i propri cavalieri a Rauxes. In cambio dell'appoggio di Irongate, Drag chiese solo un dettagliato resoconto delle avventure della compagnia dalla loro ultima visita alla città, in occasione della Festa dell'Abbondanza.

Poiché non vi era più nulla di segreto per quel che riguardava la loro missione, i cavalieri narrarono tutto ciò che era loro accaduto in quei mesi, dall'inganno della succube e la battaglia delle nemesi al colloquio con Learco, fino alla congiura di Hadtalf, allo scontro con gli scortica-mente e alle rivelazioni di Imeldur; narrarono anche dell'avventura nell'Ampia Palude a sud, e alle due tristi perdite.

Cobb Drag ascoltò con interesse, e particolare attenzione prestò all'anello d'oro donato a Rigel dal re Hazendel I.

«Quale opinione detenete a tale riguardo?» chiese Rigel indicando l'anello che portava

al dito, risplendente come il sole.

«È certamente il più nobile degli artefatti – rispose il sindaco – poiché appartiene al più nobile dei draghi, sette dei quali formano la Guardia di Bahamut. Mai avrei immaginato che questo gioiello si trovasse così vicino alla mia città, e non vi nascondo che il mio desiderio di possederlo è grande, tuttavia è stato regalato a un mio amico da un re nostro alleato, e non vi chiederò in alcun modo di cedermelo, in quanto a voi soli appartiene».

Rigel accolse con soddisfazione la generosità e la cortesia del sindaco.

«In qual tempo giungeranno a Rauxes le truppe vostre?» domandò poi il paladino di Guardiaspina.

«Al momento della battaglia» fu la risposta del sindaco. «Le nostre armate non potranno sostare a lungo nel territorio ostile di Ahlissa, rimanendo nascoste e prive di vettovagliamenti».

«Vi comunicheremo dunque quando si dovranno incontrare le nostre forze – disse Rigel – e in qualsiasi caso tale data sarà antecedente al venturo solstizio».

Congedatisi dall'illustre governatore, i tre cavalieri si imbarcarono con Arvenalia, i cavalli e le due guerriere elfiche sulla prodigiosa nave, la Folgore, e fecero rotta verso Kernhold, il possedimento di Rigel situato lungo la costa occidentale di Onnwal, poche miglia a nord di Scant. Navigarono tre giorni appena, e nel giorno Stellare, ottavo di Alzamuro, Rigel e Arvenalia si recarono a cavallo fino a Scant. Lì furono accolti da grandi festeggiamenti, e Rigel incontrò i vecchi compagni che avevano combattuto al suo fianco nei giorni della liberazione di Onnwal: Grogan, anch'egli divenuto Cavaliere Onorario, e la paladina Ninafer, assieme ai più vivaci Cedras, poco più grande di Danel, e Jaroo l'inventore.

Sua Nobile Autorità, lo Szek Jian Destron, fu lieto di ricevere il paladino, e ascoltò con attenzione la sua storia e la richiesta di partecipare alla spedizione contro la Fratellanza Scarlatta. Lo Szek, come si poteva facilmente precedere, riconobbe che tempo prima i raminghi avevano messo da parte i loro compiti, sebbene prioritari, per aiutare Onnwal nel momento della necessità, e che in seguito avevano affrontato numerosi pericoli per scoprire la vera natura della minaccia incombente sulla Flanaess. Jian Destron si disse allora favorevole a inviare a Rauxes un contingente di cavalieri e soldati prima del solstizio d'inverno.

Rigel era tuttavia dell'opinione che le sole forze di Onnwal, Sunndi e Irongate si sarebbero rivelate insufficienti a contrastare il nemico a nord, e sia lo Szek che il generale Rakehell Chert erano di simili opinioni. Di comune accordo si decise quindi di recarsi al più presto a nord, oltre il Mare di Gearant, e di chiedere aiuto a Nyrond e al Ducato e alla Contea di Urnst. Se da un lato Nyrond aveva già appoggiato Onnwal durante la liberazione, le terre di Urnst non si erano mai apertamente dichiarate come alleati di Onnwal e Irongate, tuttavia non c'erano mai stati nemmeno cattivi rapporti con i due feudi, e la Fratellanza Scarlatta vantava l'odio generale di quasi tutte le genti delle Flanaess, fatta forse eccezione per l'Impero di Iuz e i selvaggi delle fredde terre a nord. Fu stabilito allora che entro pochi giorni sarebbe partita una delegazione diretta oltre il mare.

Approfittando di quei giorni di riposo, Rigel dispose che tutto il tesoro accumulato nelle sue avventure fosse impiegato per innalzare un tempio consacrato a Heironeous, che sor-

gesse su una rupe di Kernhold affacciata al mare. Lasciò numerosi uomini e nani a lavorare, confidando che la costruzione potesse essere ultimata prima della fine dell'anno, e cioè prima della sua partenza per Rauxes.

Dopo aver posto egli stesso la prima pietra del tempio, il devoto paladino si imbarcò sulla Folgore con il resto della delegazione, che era composta da lui, Grogan, Rakehell Chert, Ninafer e Soveliss; la mezzelfa di Ineskadel, grazie alla buona parola di Rigel, aveva ottenuto la grazia dello Szek dal crimine di aver combattuto contro la Libera Onnwal al seguito di Charir Vith. Ninafer non si fidava, comunque, della discepola del cavaliere, palesando una certa irritazione per la sua presenza nel gruppo. Arvenalia e Jaroo presero un'altra imbarcazione e si diressero a Greyhawk, dove speravano di ottenere l'aiuto di Jallarzi Sallavarian, l'arcimaga umana che faceva parte del Circolo degli Otto, portando come motivazione il grave squilibrio che una loro sconfitta avrebbe comportato. Alamir e Sid, invece, stufi delle corti reali e della gente troppo perbene, decisero di rimanere ciascuno nei propri terreni a riposarsi e a prepararsi per l'ultima battaglia.

Il viaggio fino a Leukish, la capitale del Ducato di Urnst, non presentò particolari problemi, sebbene l'aria si facesse ogni giorno più fredda e il cielo diventasse più grigio a ogni giorno che passava. Attraversato il Mare di Gearant a nord di Onnwal, la Folgore raggiunse la foce a delta del fiume Nesser, abbastanza largo e profondo da poter essere navigato, con le dovute attenzioni, anche da una grande imbarcazione quale era la nave di Rigel; attraversarono l'umida e pericolosa Palude degli Insetti e la buia foresta Celadon, e più volte l'equipaggio dovette prepararsi allo scontro con i numerosi mostri che infestavano l'acquitrino, ma le veloci ruote della Folgore la spingevano via dal pericolo prima che i viaggiatori potessero essere attaccati. In una settimana di navigazione raggiunsero il braccio orientale del Nyr Dyv, o "Lago delle Profondità Sconosciute", il più grande bacino di acqua dolce delle Flanaess; lì, poco più a ovest dell'emissario sulla riva meridionale, sorgeva Leukish, una grande città fiorente ed eterogenea, benedetta come l'intero Ducato dal clima moderato e dalle numerose rotte commerciali che percorrevano il lago e il Nesser. Poche erano le minacce del feudo maggiore di Urnst, protetto dalle numerose barriere naturali e dall'efficiente esercito di frontiera.

Attraccata la nave all'ampio porto, degno di quello di Irongate, e trascorsa la notte nei quartieri delle ambasciate, la delegazione di Onnwal si fece introdurre al cospetto di Sua Nobilissima Grazia, Karll Lorinar, il Duca di Urnst, Protettore degli Abbor-Alz. Era questo un uomo di mezza età, dai capelli neri e crespi e gli occhi verdi, la fronte alta e il volto severo e asciutto, con una lunga cicatrice slabbrata sull'occhio destro; indossava vesti degli uomini del nord, con molte placche e medaglioni metallici al petto e ricami d'oro sul colletto, una pelliccia di lupo sulle spalle e privo di corona, preferendo la spada al fianco e gli stivali da cavaliere ai piedi, che perfettamente si combinavano con il fisico da abile guerriero.

Il Duca di Urnst accolse cortesemente gli emissari di Onnwal, e chiese loro di comunicare il messaggio che portavano. Rigel parlò apertamente di una congiura che, ordita dalla Fratellanza Scarlatta tra i diversi piani della Grande Ruota, avrebbe potuto destabilizzare il mondo dei mortali se portata a compimento.

«Essi – spiegò Rigel – tenteranno di dar atto alla loro unica possibilità presso la città di

Rauxes, sita in Ahlissa, nel giorno dell'invernale solstizio nell'anno a venire. Sarà quello il momento unico in cui essi s'esporranno, e quello il momento unico in cui poterli colpire. La libertà vostra e di tutte le razze viventi sarà garantita con il nostro successo a Rauxes; pertanto, sebbene scarse furon fin'oggi i legami d'amicizia con le terre che ora rappresentiamo, chiediamo qui al vostro cospetto di prender con noi parte all'impresa».

Karll Lorinar non si prese troppo tempo per riflettere; seduto sul suo trono in legno di noce intarsiato, il Duca subito annunciò che, vista la forte cavalleria di cui il Ducato Palatino di Urnst disponeva, e poiché nulla nel reame poteva al momento rendere sconsigliabile una breve campagna militare, egli avrebbe partecipato con piacere all'impresa; storicamente, Urnst era stato poi un feudo del Grande Regno, pertanto i buoni rapporti con Ahlissa avrebbero garantito facilmente un lasciapassare per l'esercito sulle terre dell'impero. Rigel si accorse allora della sua disattenzione nell'aver sistematicamente ignorato un problema molto grave: le relazioni di Onnwal, Irongate e Sunndi con Ahlissa non erano affatto buone, e difficilmente gli eserciti avrebbero potuto raggiungere Rauxes in tranquillità; il paladino si ripromise comunque di riaffrontare il dilemma una volta ritornato a Onnwal, fintanto che i suoi alleati sbrigavano da loro stessi i cavilli diplomatici. Si giurò quindi amicizia tra Onnwal e il Ducato di Urnst, usando come pegno Alastella, la spada di Rigel che già una volta aveva difeso la libertà degli uomini dalla Fratellanza Scarlatta.

Informato delle successive destinazioni del gruppo, e cioè la Contea di Urnst e in seguito Nyrond, il Duca concesse agli ambasciatori asilo a Leukish per una notte ancora, e aggiunse alla schiera un proprio emissario che li accompagnasse al cospetto della contessa di Urnst, con la quale era in buoni rapporti, e alla corte di Nyrond, alleata dei due feudi.

La Folgore salpò nuovamente verso nord, percorrendo la riva est del Nyr Dyv per circa quaranta leghe fino alla grandissima e imponente Città di Radigast, dove il gruppo giunse nel primo mattino del ventunesimo giorno di Alzamuro. L'ambasceria fu ricevuta quasi subito da Sua Nobile Brillantezza, la Contessa Belissica di Urnst, una giovane dama dai capelli biondo ramato e il naso sottile e grazioso, con due vivaci occhi verde-acqua che dominavano su una maschera di lentiggini. Della Casata Gellor, la Contessa possedeva forti attitudini alla guerra e all'avventura, e formalmente doveva fedeltà al Ducato di Urnst; per questo motivo Belissica accolse la richiesta di aiuto con grande entusiasmo. Sua Nobile Brillantezza era rinomata nei reami circostanti per le sue doti diplomatiche, e inviò anch'essa un rappresentante con il gruppo di Onnwal, consapevole che Nyrond non sarebbe stato tanto bendisposto quanto lo era stato Urnst.

Dopo aver stipulato formalmente l'accordo, Rigel decise di far tornare Soveliss e Rakehell Chert a Onnwal con la Folgore, giacché il generale doveva organizzare la spedizione e Soveliss sovrintendere all'innalzamento del tempio, mentre il paladino, Grogan, Ninafer e i due ambasciatori alleati si sarebbero diretti con dei cavalli a sudest, fino a Rel Mord, la capitale del Regno di Nyrond.

Nei dieci giorni di viaggio attraverso la Contea di Urnst e i territori di Nyrond, i cinque ambasciatori videro l'autunno farsi sempre più arido, preparando la strada a un rigido inver-

no che non avrebbe tardato ad arrivare. Già giungevano notizie che a nord le Colline Pietrose vedevano la prima neve, e venti freddi soffiavano giù dai Raschiatori, l'alta catena che si protendeva dal braccio orientale delle Montagne Griff.

Rel Mord era una città immensa, estesa quanto Irongate o Greyhawk, anche se le recenti campagne militari avevano ridotto la capitale, come pure tutto il regno, a una devastante miseria. In ogni caso Sua Agusta Supremazia, Altmeister di Tutti gli Aerdy, Re Lynwerd I di Nyrond, non tardò ad accogliere i rappresentanti dei suoi vicini; fin da subito le trattative furono però difficili, poiché Lynwerd adduceva scuse come i gravi problemi interni della nazione e il fatto che già Nyrond aveva soccorso Onnwal durante la resistenza.

«Invece di ricambiare l'aiuto prestato – disse l'Altmeister – ci chiedete nuovamente assistenza, quando ora Onnwal si trova in una rinata prosperità e Nyrond è prossima al collasso. Ciò non si addice al buon nome dei Destron».

«Ciò che chiediamo alla Sua Augusta Supremazia – replicò Ninafer – non è un supporto agli interessi privati di Onnwal, né a quelli dei nostri amici di Urnst, ma di Nyrond stesso. Noi non siamo qui per reclamare aiuto da chi già ce ne ha dato, ma per mettere in guardia le genti di questo regno, poiché la loro sopravvivenza è in grave pericolo, maggiore della miseria e del brigantaggio. Se come noi desiderate la salvezza da infinite orde di demoni e non morti, dobbiamo combattere uniti come una forza sola».

Lynwerd, pettinandosi i capelli non più biondi con la mano sinistra, avvolto nell'emmerllino e con un'espressione ombrosa sul viso paffuto e rasato, fu molto probabilmente colpito dalle parole della mezzelfa di Onnwal, tuttavia replicò che, anche volendolo, la guerra da cui Nyrond era uscita da appena una decade era stata combattuta proprio contro il Grande Regno, e che il solo apparire dei vessilli militari di Nyrond lungo il confine avrebbe scatenato un nuovo conflitto, senza che nemmeno una punta di freccia di Rel Mord giungesse a Rauxes.

Riel si vide ripresentarsi il dilemma di Ahlissa, e chiese di potersi ritirare nei quartieri degli ambasciatori per meditare sulla questione. Dopo aver riflettuto a lungo, il Signore di Kernhold si ripresentò il giorno successivo ai piedi del trono di Lynwerd.

«Altmeister di Tutti gli Aerdy, viste le condizioni di disaccordo presentantesi tra noi e il Regno Unito, decisi di suggerir al Grande Principe di Kalstrand, sebbene nostro attual comune nemico, di risparmiar l'ostilità in nome della comune conservazione».

Dentro di sé Lynwerd pensò che Rigel fosse uscito di senno, ma l'insistenza con cui il paladino esponeva la sua proposta costrinse il re di Nyrond a sospendere la propria decisione fino a quando non avrebbe conosciuto l'esito dell'incontro con il Grande Re, e di inviare un rappresentante che si unisse ai due di Urnst.

Ripartiti alla volta di Ahlissa, gli ambasciatori si recarono al vasto porto di Mithat, una metropoli che sorgeva in fondo alla Baia del Buonvento, un'ampia insenatura della Baia Relmor; fecero quindi vela per Prymp, una grande città che sorgeva sul lato opposto della Baia Relmor. La nave su cui si imbarcarono a Mithat non batteva la bandiera di Nyrond, ma sull'albero era stato issato il vessillo di Rigel il Brancaleone, affinché le guardie del porto di Ahlissa non fossero già da subito maldisposte nei confronti dell'equipaggio; infatti Rigel si

presentò come ambasciatore in rappresentanza di diversi reami, e grazie alle sue doti diplomatiche ottenne facilmente un lasciapassare per sé e i suoi compagni fino a Kalstrand.

Divenuta capitale del Regno Unito da pochi anni, dopo cioè la caduta di Ivid V e l'abbandono di Rauxes con la contestuale divisione di Aerdy in due reami (il Regno Unito e il Regno del Nord), Kalstrand era divenuta una città grande, ma non quanto Irongate, Rel Mord o la Città di Radigast, soffocata dai confusionari traffici commerciali lungo il Grigioflusso e il Thelly e infestata dai contrabbandieri. La delegazione vi giunse nel giorno Divino, diciottesimo di Prontoritiro, undicesimo mese del 592° Anno Comune; Sua Trascendente Maestà Imperiale, il Grande Re Xavener I, Grande Principe di Kalstrand e Testa Incoronata della Casata Darmen, fece attendere gli ambasciatori fino al tardo pomeriggio di due giorni dopo prima di ricevere in udienza la delegazione. Il giovane Xavener, nipote del precedente Grande Re Ivid V, accolse in malo modo gli emissari, standosene comodamente seduto sul suo trono di pietra a pavoneggiarsi dei numerosi gioielli che indossava sul viso e sulle vesti, con gli occhi scuri decorati da un pesante trucco nero e i capelli raccolti da nastri e fermagli d'oro.

«Che cosa volete?» chiese il Grande Principe di Kalstrand, vedendo entrare gli emissari. «Non vedevo così numerosi ambasciatori di tante terre diverse dal tempo delle Guerre di Greyhawk».

«La situazione nella qual veniamo ora trovandoci, o Trascendente – rispose rapido Rigel – è di rilevanza assai maggiore dei rimembrati conflitti: la Fratellanza Scarlatta ordisce un piano immondo per estendere il dominio dei demoni dell'Abisso nel mondo nostro, con l'intento di ottenere potere maggiore di quello d'Ahlissa e di tutti i reami delle Flanaess tra lor sommati».

Al nominare la Fratellanza Scarlatta, Xavener si fece subito più interessato.

«Spiegati meglio, cavaliere! Come siete al corrente di tutto ciò, e in cosa consiste questo *piano immondo*?».

Nell'altalenante attenzione del Grande Re, il paladino dei Brancaleone narrò i punti fondamentali della sua missione, dall'assassinio di Corwyn Ormund Bersalles a Monmurg fino alla recente alleanza stipulata con Nyrond e Urnst (tralasciando intenzionalmente l'indecisione di Re Lynwerd). A Xavener fu poi illustrato il piano della Fratellanza Scarlatta, intenzionata a utilizzare Rauxes come sede del rituale, e che quest'ultimo avrebbe avuto luogo entro poco più di due mesi.

Xavener si alzò, e buona parte della sua vanità si dissolse nel mostrare un'alta statura e un corpo atletico e salutare.

«Già alcune tue imprese, cavaliere, sono giunte alle mie orecchie in questa corte, rivelandosi le stesse che tu ora hai narrato, quindi posso dedurre che il resto di ciò che mi racconti sia altrettanto vero. Ahlissa è ciò che rimane del disfacimento del glorioso impero degli Aerdy, e il culmine della sua agonia si è visto nei fatti di Rauxes. Ora arriva la Fratellanza Scarlatta con questa sua idea di usare proprio Rauxes come punto d'origine della loro ennesima messinscena. Anche se molti presunti *illuminati* regnanti delle Flanaess si sono fatti ingannare da loro, quei monaci rossi fino ad ora non hanno mai combinato nulla nelle mie sale, e penso che mai otterranno qualcosa di buono ad Ahlissa, tuttavia non posso sopportare che quei barbari della giungla vengano a insozzare Rauxes con i loro culti, demoniaci o Suloisi che siano.

«Infine ci siete voi, paladini e nobili dei vostri rispettabili reami, guidati dal bene e in aperto contrasto con il Regno Unito, che venite qua ad avvisarmi del possibile pericolo, che io considero più un fastidio, a dire il vero. Ve lo chiedo di nuovo: che cosa volete realmente?».

«La nostra richiesta – disse Grogan a nome di tutti – è un nullaosta da parte di Sua Trascendente Maestà Imperiale per il passaggio delle truppe di Onnwal, Irongate, Sunndi, Nyrond e dei due reami di Urnst e dei loro eventuali alleati sul suolo del Regno Unito di Aerdy, con il solo fine di eliminare da Rauxes la presenza della Fratellanza Scarlatta, e di impedire l'attuazione del piano di questi».

«Nient'altro?» chiese il Grande Re dopo una breve riflessione. Fu Rigel a parlare.

«Se Sua Trascendente Maestà Imperiale lo desidera, il contributo di Kalstrand in detta campagna sarà gradito».

Xavener rise alle parole del paladino: «Il contributo, vista l'intrusione della Fratellanza Scarlatta nelle mie terre, non sarà una ricompensa per voi, ma un dovere che io eserciterò nell'interesse del Regno Unito. Non ho certo bisogno dell'aiuto di qualche paladino dal cuore puro con una manciata di contadini al seguito per difendere Rauxes da quegli estremisti, quindi scordatevi il vostro permesso».

«Maestà – implorò Rigel – vi prego d'esser ragionevole, e di non sottovalutare la minaccia della Fratellanza Scarlatta. Vi servirà tutto l'aiuto possibile».

«E va bene – disse Xavener – se ci tenete tanto a fare gli ospiti senza invito, concedo il passaggio sulle mie terre ai vostri eserciti, a patto che poi questi marcino immediatamente sotto il mio comando per riconquistare le terre a est del fiume Mikar. Inoltre, Nyrond dovrà riconsegnare i suoi territori fino a Mithat compresa».

L'ambasciatore del Regno di Nyrond subito si infiammò di orgoglio e ostilità.

«Queste condizioni sono decisamente inaccettabili» disse il diplomatico. «Sospendiamo qui l'incontro, se il Grande Re lo concede, e rinviamo le trattative a un altro momento».

Xavener annuì sorridente, e ordinò che fossero date agli ambasciatori le camere per gli ospiti – le peggiori, possibilmente.

«Forse – tentò di mediare Rigel prima di andarsene – la notte fornirà consiglio a voi, Maestà, così come a noi».

Durante la notte, i rappresentanti di Onnwal tentarono di valutare la situazione con il diplomatico di Nyrond, alla ricerca di un accordo che non fosse dannoso per il fragile reame di Lynwerd, ma che convincesse Xavener a combattere al loro fianco, e non come nemico di entrambi gli schieramenti. L'idea di trattare con il Grande Re, tuttavia, non andava affatto a genio all'emissario Nyrondiano.

«Perché – chiese l'ambasciatore – non possiamo semplicemente lasciare che sia Ahlissa a sbrigare la faccenda? In fondo risparmierebbe fatiche superflue a tutti. Avete idea di quanto sia complesso organizzare una campagna militare in pieno inverno in meno di un mese?».

«Se si rivelasse sì facile invero – rispose Rigel il Brancaleone – la vostra idea sarebbe già stata approvata, ambasciatore. Il timor mio, e ho presunzione dei miei compagni, è che Xavener non possegga chiara coscienza del pericolo incombente, tanto che potrebbe giunger tardi a Rauxes, forse anche dopo il solstizio, e comunque cinger d'assedio la città, ignaro di quanto vi potrà uscire al termine del detto rituale».

«E se lo convincessimo a essere veloce e poi ce ne tornassimo subito a casa?» propose Grogan.

«Ahlissa non ha più il grande esercito di un tempo, e parte di esso è già impegnato contro Solnor o per mantenere l'unità del regno», puntualizzò Ninafer. «In ogni caso, Xavener non è affatto affidabile, e ha la fama di essere un grande bugiardo: non gli costerebbe nulla dire di sì per farci andare via e poi fare di testa sua».

Ninafer suggerì allora di fare leva sull'orgoglio e l'ambizione di Xavener, tentando di convincerlo che l'Alleanza giungeva come aiuto spontaneo alla salvaguardia di Ahlissa, poiché era sconveniente essere in contrasto di fronte a un nemico comune; se così fosse stato, la Fratellanza Scarlatta ne avrebbe approfittato per sterminare entrambe le parti e regnare sulle macerie. Se il Regno Unito avesse concesso all'Alleanza l'onore di combattere con le armate di Xavener, come fossero nuovamente un solo impero Aerdy, i reami dell'Alleanza lo avrebbero certamente ricompensato con un aiuto in caso di necessità contro Solnor e il Regno del Nord; inoltre, se Ahlissa fosse uscita vittoriosa da una battaglia contro gli immondi a Rauxes, la sua reputazione sarebbe sicuramente migliorata in tutte le Flanaess, facendo riguadagnare al Regno Unito l'antico prestigio degli Aerdy.

«È un piano rischioso» commentò Grogan, dopo che Ninafer ebbe esposto la sua idea. «Se noi tutti giuriamo fedeltà a Xavener, dopo l'inverno potremmo ritrovarci in una nuova guerra per l'espansione del Regno Unito».

«Quel che dici è la verità – rispose la mezzelfa – ma è meglio una breve e improbabile sottomissione ai Darmen che una certa e rovinosa sconfitta contro Orcus».

Il giorno successivo, dopo aver ottenuto il consenso di Cobb Drag e Hazendel con un breve messaggio magico, a Xavener fu esposta la proposta di Ninafer, e grazie a una lunga orazione dei due paladini il giovane Grande Principe di Kalstrand accettò l'offerta.

«Se ho ben capito – disse l'emissario di Lynwerd una volta uscito dalla sala del trono – il maggior prestigio nell'impresa andrà al maggiore esercito. Sarà necessaria una prova di forza, ma con questa campagna la condizione di Nyrond potrebbe risollevarsi. Farò presente ciò all'Altmeister, affinché invii quanti più uomini sarà possibile».

La delegazione si separò, e ognuno fece ritorno in patria, ove avrebbe recato l'attesa notizia: Urnst, Nyrond, Ahlissa e i Paesi del Sud avrebbero combattuto a Rauxes come una singola fazione. L'Alleanza era ormai stabilita.

XLIV – il lich

Aveva mani e piedi gelidi, e un solo occhio aperto.
Steso a terra, con una parte del volto immersa in una pozza senza colore. Uno stivale gli premeva la testa a terra.
Sentì delle mani poggiarsi sulla sua schiena. Provò a muoversi, ma era bloccato. Artigli iniziarono a penetrare le sue carni. Volle dimenarsi, ma più si sforzava, più gli artigli affondavano, come enormi spilli, in tutto il suo corpo.
Una lugubre risata dal pavimento.
Tutto era rosso. Scarlatto.

Gybir era giunto al termine della propria resistenza. Da diverse ore, ormai, la sua anima risiedeva illegittima nel corpo di Guùrah, mentre l'essenza vitale dello gnoll di stirpe draconica lottava all'interno della *giara magica* per liberarsi. Guùrah si era rivelato per il giovane Saggio Necromante un avversario più tenace di quanto ci si potesse aspettare, e tenerlo imprigionato in quella piccola gemma scura stava richiedendo a Gybir un prezzo molto alto. La lunga marcia nelle ombre, nonostante la tempra del corpo di mezzo-drago, era resa ancor più faticosa dalla nausea che il negromante provava nel vestire i panni di uno gnoll. Inoltre Gybir era in pena per i suoi compagni, e si chiedeva che cosa ne fosse stato di loro; ripensò allora a Soveliss, pentendosi di averla lasciata senza il dolce addio che avrebbe sperato.

Il negromante continuò a camminare, seguito dai due vampiri con la portantina. A ogni passo che faceva sulla buia terra, Gybir si accorgeva di più di quanto fosse solo, più interiormente che in senso materiale: aveva sempre visto tutti i viventi che lo circondavano come degli obiettori, deficienti della giusta via che un uomo doveva percorrere, ma ora si accorgeva che la sua diffidenza nella vita condotta tra la gente, alla luce del sole, era la vera causa del proprio isolamento. Si era sempre esposto troppo tardi, aveva sempre aperto gli occhi per ammirare la luce poco prima che questa si spegnesse. Il vero amore per Kaya era sbocciato un'ora prime che lei morisse, e con Soveliss non era andato molto meglio: avevano trascorso molti mesi fianco a fianco, eppure il loro amore era stato dichiarato non più di un mese prima di doversi nuovamente separare. Tuttavia era stato un mese intenso, ricco di emozioni e di accadimenti: Soveliss era situata, nella mente di Gybir, su un piano superiore a Kaya. Mentre Kaya costituiva solo un'infatuazione adolescenziale, Soveliss rappresentava il punto finale della crescita di Gybir, che in meno di un anno aveva vissuto più esperienze di quante ne possano accadere nella vita intera di un qualsiasi uomo. Questi pensieri resero ancora più forte il dolo-

re per quel penoso addio, facendo aumentare la sofferenza di quel viaggio senza fine.

Difficilmente il negromante avrebbe saputo stimare quanto tempo fosse trascorso dalla sua partenza. La solitudine e la fatica lo stavano rodendo come legno marcio in un acquitrino, e la confusione che si creava nella sua mente gli causava incubi a occhi aperti. Il viaggio attraverso le Ombre sembrava interminabile nello spazio e nel tempo: lo stregone aveva perso il conto dei passi, smarrito in un deserto di oscurità, e presto iniziò a dubitare del proprio sentore, il quale andava gradualmente indebolendosi, assieme al quale svaniva la speranza di trovare Kyr'amshin. Gybir era ormai sicuro che non avrebbe mai trovato il Gran Maestro prima della fine dell'incantesimo, forse proprio perché il lich non voleva farsi trovare.

Lo stregone si fermò a scrutare il vuoto che lo circondava.

«È stata dunque vana tutta la strada percorsa fin qui?» chiese il negromante al proprio corvo. Hoder agitò nervoso le ali, ondeggiando sulla spalla del mezzo-drago, poi spiccò il volo e andò a posarsi sulla barella di legno e tela, vicino al cuore ferito del suo padrone. Si voltò quindi verso Gybir, ed emise un arcano verso nella Lingua dei Morti.

Se non per le Flanaess, almeno per Soveliss, intuì il negromante.

«Dunque non è stato vano» disse poi ad alta voce. «Hai ragione, Hoder: non posso permettere che questo luogo divenga la mia tomba. Devo trovare Kyr'amshin a qualunque costo, quantunque debba vagare tra le ombre per una vita intera».

Gybir si apprestò a riprendere la marcia, ma un terribile dolore alla testa lo assalì, impedendogli qualsiasi movimento. Nei suoi occhi si ripresentarono le immagini di quell'incubo, e sulla schiena percepì gli artigli che si conficcavano nella carne. Era una visione, ne era certo, ma non si trattava solamente di un presagio del futuro: Sehanine stava ricordando al proprio discendente quanto fossero ormai fragili le catene di Guùrah. Pur avendo perso il conteggio delle ore trascorse, il negromante era sicuro di aver mantenuto l'incantesimo della *giara magica* più a lungo di quanto non si aspettasse. L'essenza blasfema del Piano delle Ombre aveva certamente contribuito a trattenere l'anima di Guùrah all'interno delle gemma, ma una condizione tanto innaturale non era destinata a perdurare in eterno. Gybir avrebbe voluto liberarsi da quell'orribile corpo di mezzo-drago, ma quel corpo era anche l'unico modo grazie al quale la salma del mezzelfo rimaneva illesa dalla letale ferita al cuore. La fine, tuttavia, appariva inevitabile. Hoder fremeva, muovendo le ali ansiosamente e gracchiando con la sua voce spettrale. Infine Gybir prese una decisione: ordinò ai due vampiri di poggiare a terra la portantina con il corpo mezzelfo, quindi lo stregone con le sembianze di Guùrah ci si mise sopra cavalcioni, tenendo in mano la gemma della *giara magica*, mentre il corvo non morto volava in cerchio attorno ai due.

«*A qualunque costo*, Hoder» disse Gybir. «Ormai non ho altra scelta».

Le grandi mani dello gnoll deposero la gemma sul petto del mezzelfo, poi si incrociarono poco sopra il punto dove, al principio di tutto, quelle stesse mani avevano sentenziato la morte di Gybir. Il negromante fece ricorso a tutte le sue conoscenze di magia occulta, attinse a ogni germe di energia rimastogli, e infine riuscì a trasferire sul corpo di Guùrah parte della letale ferita che lacerava in due parti il cuore del mezzelfo. Il Saggio Necromante dovette mantenere una straordinaria concentrazione, poiché più il petto del mezzelfo guariva, più il corpo di Guùrah veniva danneggiato con una ferita identica, e ciò causava a Gybir un dolore tanto a-

troce che lo avrebbe potuto uccidere prematuramente, se la forza di volontà dello stregone non fosse stata tanto poderosa.

Il rituale durò pochi minuti, ma in quel breve periodo di tempo Gybir provò su di sé sofferenze inimmaginabili. Infine, sfinito nell'anima e trafitto nel corpo, il negromante lasciò cadere l'incantesimo della *giara magica*, e ogni spirito fece ritorno al proprio corpo.

Gybir si svegliò immediatamente, quasi spaesato nel trovarsi in un corpo freddo come la notte d'inverno, e che per lungo tempo era stato abbandonato. Sopra di lui si ergeva imponente Guùrah; il mezzo-drago aprì gli occhi, e subito cadde di lato con un gemito. Nel petto lo gnoll portava una ferita identica a quella che il suo pugnale aveva inflitto al mezzelfo. Gybir si alzò lentamente, osservando il proprio avversario supino e ansimante che lo malediceva con gli occhi. Guùrah morì in pochi secondi, con gli occhi a falce aperti e fissi sul nemico; immediatamente il suo corpo mutò, e le scaglie, gli artigli e le zanne si ritirarono, lasciando dietro di loro la pelliccia, le unghie e i denti di un qualsiasi gnoll, con gli occhi vitrei e gialli e le fauci spalancate.

Il mezzelfo si chinò lentamente sul corpo dello gnoll, tenendo le ali aperte come l'angelo della morte disceso sulla vittima. Calando una mano sul volto di Guùrah gli chiuse le palpebre, e gli sfilò dalle dita l'anello di legnoscuro, l'artefatto dei draghi neri, e lo mise in una tasca del mantello.

Un oggetto tanto prezioso non deve rimanere incustodito qui tra le Ombre, pensò.

Il negromante si volse ai suoi due vampiri ordinando loro si seppellire Guùrah, e quelli eseguirono senza discutere, mentre il loro padrone invocava Sehanine affinché indirizzasse l'anima di Guùrah al suo giusto destino nell'aldilà. Gybir approfittò del tempo restante per sedersi a terra e riposare, mentre Hoder tornava a posarsi sulla sua spalla, soddisfatto dell'accaduto. Il corvo tuttavia sapeva, come il suo padrone, che quella condizione non si sarebbe mantenuta. Gybir sentiva ancora un lacerante dolore al cuore, una forma attenuata della sofferenza che aveva patito durante il rituale prima di riprendere il proprio corpo. La ferita non era infatti del tutto sanata, poiché non si può curare chi è già destinato a perire, e infatti il gesto di Gybir difficilmente avrebbe potuto costituire una soluzione definitiva al problema: la ferita al cuore, ancora presente come una piccola fessura si sarebbe prima o poi riaperta del tutto, e allora sarebbe stata davvero la fine, tuttavia il negromante aveva già tratto energia da una ferita mortale in due occasioni, e contava di riuscire a resistere abbastanza a lungo da trovare finalmente Kyr'amshin. L'incantesimo della *giara magica* era però durato molto, e un sottile cordone di invisibile forza vitale legava l'anima di Gybir alla gemma, che sorprendentemente non si era carbonizzata come quella che, tempo prima, aveva imprigionato Kallionastiryne; quel legame diede un ulteriore aiuto al mezzelfo, rallentando il suo battito cardiaco e la velocità con cui il sangue usciva dalla ferita.

Non sapeva se fossero trascorse poche ore o intere settimane. Gybir sentiva il proprio cuore battere sempre con maggiore fatica, mentre la ferita a ogni pulsazione si allargava un po' di più. Le forze lo stavano nuovamente abbandonando e il dolore aumentava, quando il Saggio Necromante vide il tempio emergere di fronte a sé dall'ombra.

Era un edificio a pianta rettangolare, che poggiava su uno stilobate con sei gradini largo più di cinquanta braccia e lungo quasi ottanta, con un gradone che si protrudeva di almeno sei braccia all'esterno dal lato della facciata. Un ordine di colonne scure sorreggeva il tetto spiovente, in cui il timpano e il fregio erano decorati con ossa bianche, molte di esse disposte a formare rune di Moil.

Girando attorno all'edificio si poteva notare che l'interno, sopraelevato di altri due gradini, era diviso in tre locali: i due più esterni erano profondi venti braccia e larghi più del doppio, e avevano un'apertura ampia non meno di un terzo della loro larghezza e affiancata da un'altra fila di colonne, ciascuna su una delle due facciate del tempio. Illuminate dalla debole luce del bastone magico, si potevano notare all'interno tre immense statue di Wee Jas, la dea della morte; due erano situate nell'anticamera frontale, e l'altra in quella posteriore.

Tra le due statue dell'anticamera anteriore si apriva un ampio portale nella parete di fondo, oltre il quale un grandissimo altare dominava il centro della terza stanza, quella centrale, fiancheggiato da due bracieri vuoti. L'altare era sollevato su un presbiterio costituito da un solo gradino ma ampio abbastanza da sorreggere una piccola abitazione.

In piedi dinnanzi all'altare stava una figura molto alta, una creatura scheletrica che indossava le ricche vesti di uno stregone potente morto ormai da tempo.

Gybir ordinò ai due vampiri che lo seguivano di attendere ai piedi dello stilobate e di non muoversi per alcuna ragione, poi avanzò fino all'ingresso del tempio tra le massicce colonne di scuro granito.

«Kyr'amshin!» chiamò il mezzelfo, facendo echeggiare la propria voce all'interno del tempio. Subito dopo lo stregone percepì una brezza spettrale che gli fece ondeggiare in mantello nero.

Infine il Gran Maestro si voltò, osservando il suo ospite; un'odiosa luce sinistra baluginava nelle sue orbite vuote. Era un umanoide macilento e scheletrico, con la pelle avvizzita che si tendeva sulle ossa scoperte. Sulla testa, tra i capelli tanto vetusti da sembrare ragnatele, portava un filatterio, un diadema di mithril con incastonata una pietra opaca, la quale sembrava contenere a sua volta un frammento di pergamena.

«Saggio Gybir, mezzosangue del clan Liadon – lo accolse il lich con tono autoritario – non sono affatto stupito di averti al mio cospetto».

«Ed io non mostrerò stupore nell'apprendere che non ti sono ignoto».

«No, infatti non dovresti: non è certo la prima volta che attraversi il Regno dei non morti, e anche sotto la luce del sole sai lasciare orme profonde sui terreni che calpesti».

«Ho abbandonato la via della discrezione da tempo, se questa è contrapposta all'efficacia delle mie azioni». Gybir tentava di mantenere un timbro di voce adeguato alla conversazione, ma sentiva che il suo cuore stava iniziando a soffrire, marcendo dall'interno. La testa del mezzelfo pulsava, e le sue guance sudavano per la febbre, ma Kyr'amshin dava l'impressione di non accorgersene.

«Mentre venivi qui ho avuto molto tempo per riflettere – disse il Gran Maestro – e ho constatato che io e te siamo due facce opposte del medesimo stemma. In meno di un anno sei divenuto un Saggio Necromante, da giovane apprendista che eri. Hai deciso di condurre la tua

vita sotto la luce del sole, hai concesso alla tua anima di essere sbrecciata dal canto di una vergine, mentre perseguivi il bene e la misericordia, utilizzando il potere della morte per dare la vita a chi già aveva avuto un'opportunità. E ora, dopo una crescita tanto rapida e ingiustificata, sei costretto ad affrontare la morte in prima persona, poiché il tuo altruismo ti ha condotto alla rovina, lasciando che un barbaro di palude trafiggesse il tuo gelido cuore di drago».

Gybir sentì una terribile morsa al centro del petto, come se il suo corpo si stesse tramutando in ghiaccio, mentre la febbre aumentava senza controllo. Il mezzelfo cadde in ginocchio tra le due statue di Wee Jas, sorreggendosi con il bastone magico, quindi guardò nuovamente le vuote orbite del lich.

«Non noti – continuò il Gran Maestro – una certa incongruenza in ciò che fai? Servi la potentissima Wee Jas, ma combatti contro gli stessi non morti che ti circondano; ripudi la tua natura di Stregone dell'Ombra Lucente, schierandoti con elfi e paladini, e infine la tua blasfemia ti si è rivoltata contro, conducendoti al mio cospetto. Alla conclusione di tutto, sei ritornato alle Ombre, in cerca di una Salvezza Oscura».

Mentre Kyr'amshin continuava a parlare, Gybir rimase immobile, genuflesso davanti al lich, lottando contro il male che lo stregone stava fomentando nel suo fragile corpo mortale. Il discorso del negromante proseguì.

«Speravi di trovare la Salvezza presso di me. Eri disposto a venire a patti con qualcuno che non ti somiglia affatto. Come ti ho detto, io e te siamo due opposti, poiché io ho creato il mio potere attraverso i secoli, venerando Wee Jas al riparo tra le Ombre, ottenendo un potere molto più saldo del tuo: un potere immortale. Ma tu hai scelto il bene, e hai fallito; non ti sarà data una seconda possibilità, poiché io non permetterò che tu sfidi nuovamente la Fratellanza Scarlatta: il Regno dei non morti è prossimo, e tu pagherai per il tradimento che hai attuato».

Kyr'amshin sollevò una mano verso Gybir, e questi sentì aumentare la propria malattia, mentre il sangue ribollente di febbre gli cadeva dalle narici e iniziava a sgorgare nuovamente dalla ferita al petto; sentiva i bronchi che si chiudevano, e stava iniziando a soffocare, ma infine il Saggio Necromante resistette.

Sollevò di poco il bastone e lo batté al suolo, traendo da esso la forza necessaria per opporsi a quella maledizione: in un istante il mezzelfo sentì la febbre svanire quasi del tutto, i suoi polmoni riaprirsi e il dolore al petto indietreggiare. Descrivendo con il proprio bastone un'ampia serie di spirali, il negromante si rialzò e generò attorno a sé una cupola di luce, poi agitò nuovamente il bastone, dalla cui estremità divamparono due lingue di fuoco incolori che si intrecciarono attorno al lich.

Il non morto diradò facilmente le fiamme senza che queste lo ferissero, ma quando il fuoco si ritirò il non morto vide che Gybir, ancora avvolto dalla sfera di luce, lo teneva sotto tiro con una freccia pronta sull'arco.

«La tua saggezza è certamente più antica della mia – disse Gybir – ma a quanto pare non sai che attaccare un nemico sul suo punto debole è un'azione fin troppo scontata».

«Oh, certo – rispose il Gran maestro, per nulla stupito – tu discendi direttamente da Sehanine, la dea dei sogni, colei che ti consente di prevedere il futuro. Sono curioso di sapere se i tuoi sogni ti hanno mostrato anche questo».

Mentre Kyr'amshin parlava, Gybir vide che l'oscurità davanti a lui si stava addensando,

prendendo la forma di un enorme corpo slanciato: un golem d'ombra.

La creatura avanzò subito contro il mezzelfo, calando su di lui una terribile lama nera. Gybir schivò l'attacco scartando di lato con un battito d'ali, mentre Hoder spiccava il volo e andava a posarsi su una delle alte statue. Allontanandosi dal gigante, il mezzelfo si trovò alle proprie spalle Kyr'amshin, dalla cui mano destra fuoriusciva una lunga lama di pura energia negativa. Il lich tentò di colpire il giovane mortale, ma Gybir evitò in tempo il colpo e rispose, sfoderando agilmente la propria katana e brandendola assieme al bastone. Con il legno parò il secondo fendente di Kyr'amshin, e con l'acciaio tagliò al ventre il non morto.

Sospinto indietro dalla ferita e dal campo negativo di Gybir, il Gran Maestro si scostò di alcuni passi, facendo svanire la lama e lasciando che fosse il golem a impegnare l'avversario. Il mostro si avventò nuovamente su Gybir, colpendo con tale forza da scaraventare a terra l'avversario. Il golem d'ombra si preparò quindi ad attaccare nuovamente, ma quando l'artiglio stava già calando il mostro si arrestò, come pietrificato dalla formula che il mezzelfo stava recitando. Kyr'amshin, che stava osservando lo scontro camminando intorno ai due, si fermò per lo stupore di quell'inaspettato colpo.

«C'è un'altra cosa che devi sapere, Kyr'amshin» disse Gybir rialzandosi. «La vera saggezza sta nell'usare a proprio vantaggio la forza dell'avversario». Prima che il lich potesse replicare, Gybir puntò contro di lui il bastone, incrociandolo con la spada e scatenando una tempesta di frecce infuocate che scaraventarono a terra il Gran Maestro, spingendolo fino all'ingresso del tempio. Subito, per ordine di Gybir, il golem avanzò funesto contro colui che lo aveva evocato, e i due vampiri fecero lo stesso alle sue spalle, ma il lich presto si rialzò e tese le mani in alto, generando fulmini crepitanti che si diressero contro i due vampiri, distruggendoli in un'esplosione di fumo, per poi curvare la loro traiettoria e ritornare alle mani del Gran Maestro; allo stesso modo, un altro fulmine disintegrò il golem, trasferendo tutta l'energia del mostro allo stregone. Kyr'amshin incanalò allora tutto il potere accumulato in un unico fulmine nero diretto contro Gybir; ugualmente il negromante concentrò ogni sua forza sulla barriera difensiva.

Lo scudo magico crollò, ma nel farlo assorbì anche tutta l'energia del fulmine; il Saggio Necromante ne uscì comunque esausto, mentre il petto iniziava a sanguinare con più abbondanza e la febbre riprendeva a salire, e le fitte al cuore mozzavano il respiro.

Sebbene Gybir fosse rimasto con poche energie, egli tentò comunque di colpire Kyr'amshin con alcuni incantesimi, ma il lich li respinse tutti senza difficoltà, avanzando inesorabile verso la sua vittima ormai stanca e zoppicante.

Infine il Gran Maestro raggiunse Gybir, senza che il mezzelfo potesse fare nulla per contrastarlo. Kyr'amshin pronunciò in Moilian «herefuss», e un'esplosione di fumo e scintille abbagliò Gybir, mentre la sua casacca si consumava come bruciata, lasciando esposto il petto ferito su cui si disegnò una runa, che sembrava incisa con un coltello rovente tra i numerosi tatuaggi: un nuovo segno indelebile sulla bianca pelle del mezzelfo. Gybir fu subito vittima di un terribile dolore, come se mille aghi e lame roventi e ghiacciati allo stesso tempo si conficcassero nelle sue carni dell'esterno e dall'interno. Vomitò sangue, sentì il cuore agitarsi impazzito, incapace di contrarsi, mentre schiuma densa gli fuoriusciva dalle narici e lacrime nere colavano dagli occhi. Il mezzelfo cadde nuovamente a terra, lasciando il bastone e la spada, sorreg-

gendosi con le mani, tossendo penosamente.

«Lo senti?» chiese Kyr'amshin sogghignando. «È il dolore del tuo sogno. Sapevi che sarebbe giunto, ma non hai fatto nulla per impedirlo. La tua animosità per la prudenza mi disgusta».

Il non morto si piegò sul mezzelfo e gli strinse la fronte tra le dita ischeletrite della mano glabra. Il contatto con la pelle del lich fece perdere progressivamente a Gybir tutta la vitalità del suo giovane corpo, mentre sul suo bel viso si scavavano le prime rughe della vecchiaia e i cappelli si allungavano e rinsecchivano. Continuando in questo modo il lich lo avrebbe sicuramente ucciso, se il mezzelfo non fosse riuscito, combattendo i terribili dolori, a raccogliere la katana elfica e a colpire il polso di Kyr'amshin tagliandolo di netto. Il non morto ritirò subito il braccio urlano, permettendo così a Gybir di rialzarsi e indietreggiare barcollando, ma con l'arma ancora stretta nella mano destra. I suoi occhi sofferenti si trovavano ora incastonati nel volto di un mezzelfo di quasi settant'anni.

Kyr'amshin generò nuovamente la sua lama incorporea dal braccio andando a sostituire la mano mancante, e attaccò con forza il mortale; questo, quasi ignorando il dolore e la fatica, deviò il colpo con un'abile parata. Spaventato e debole, Gybir dovette però trascinare il suo corpo prematuramente invecchiato fino all'ampio presbiterio, aggrappandosi al bordo dell'altare con entrambe le mani, lasciando cadere di nuovo la spada lucida e tintinnante.

Il lich raggiunse la sua preda, soddisfatto della vittoria, e con un cenno della mano costrinse le membra del mezzelfo e distendersi prono sul pavimento, mentre una pozza di sangue andava crescendo ai piedi dell'altare; indi si inginocchiò, schiacciando lo stivale consunto sulla schiena di Gybir, e accostò la fetida bocca al suo orecchio: «Hai perso, Saggio. Ora morirai, e giacché non intendo somigliare a Vecna, uccidendoti trarrò l'energia necessaria a rigenerare la mia mano, mentre la tua anima otterrà la tanto bramata Salvezza Oscura, rimanendo al mio servizio per l'eternità». Kyr'amshin fece svanire la lama magica dal moncone e pose la mano rimastagli sulla spalla del mezzelfo, drenandone la poca energia vitale rimasta tra indicibili sofferenze che si aggiunsero a quelle provocate dalla ferita, dalla febbre e dalla runa sul petto.

Il colpo di grazia era quanto mai vicino, quando accadde qualcosa che il Gran Maestro non aveva calcolato: Hoder, che fino ad allora si era tenuto a distanza dai due combattenti, volò sopra la testa di Kyr'amshin con gli artigli protesi e afferrò il diadema, portandolo con sé e lasciandolo cadere all'ingresso del tempio.

Subito il lich si dimenticò del mezzelfo, volgendosi verso il proprio filatterio e affrettandosi a raggiungerlo, ma prima di poter attraversare l'anticamera del tempio fu trafitto alla schiena da una freccia elfica. Kyr'amshin cadde a terra, e voltandosi adirato vide che Gybir si era issato nuovamente in piedi, poggiato ansimante all'altare ma con l'arco di Xanaphia tra le mani. Il lich scagliò immediatamente una *lancia spettrale* contro lo stregone, ma questo rispose con lo stesso incantesimo, scaraventando nuovamente a terra il non morto. Gybir recuperò la katana e aprì le ali, spiccando il volo sotto l'alto soffitto del tempio e passando sopra a Kyr'amshin. Egli non rimase inattivo: con i suoi poteri trascinò Gybir a terra, facendolo sbattere di petto contro il pavimento. Gybir non si perse d'animo. Era caduto vicino al filatterio, e in un ultimo doloroso sforzo fu in piedi, con la spada tra le mani. Il lich, urlando, generò una tempesta di fulmini per eliminare il mezzelfo, ma non fu abbastanza veloce: Gybir calò violen-

temente la katana elfica sul filatterio infrangendone la gemma. Kyr'amshin fu consunto all'istante dalle sue stesse folgori, mentre in un grido abissale i suoi occhi baluginanti si spegnevano e la pelle si bruciava, lasciando cadere a terra un cumulo di ossa annerite avvolte da stracci grigi.

Tra le impenetrabili tenebre che circondavano il tempio, numerosi non morti si avvicinarono furtivi, attratti dall'esplosione di energia negativa che lo scontro tra stregoni aveva prodotto. Alcuni wight e ghoul avanzavano timidamente fino all'ingresso; ombre e wraith strisciavano tra le colonne incuriositi e timorosi, vagando attorno all'unico mortale presente come avvoltoi che attendono la morte della bestia agonizzante. Lo Stregone dell'Ombra Lucente era inginocchiato a gambe larghe sulle lastre di marmo grigio del tempio, puntellandosi con l'esile spada per non cadere; Hoder stava di fronte a lui, vicino ai resti carbonizzati della gemma, il cui filatterio ora era vuoto. Il sangue di Gybir sgorgava abbondante dal petto e colava fino al pavimento, ma il mezzelfo era troppo stanco per sentirne il dolore, persino per continuare a vivere: ormai sentiva che la sua ora era giunta, ma per la prima volta nella sua breve e intensa vita egli stava esitando nell'accettare la verità.

«Tutto ciò è inatteso» disse Gybir, parlando al proprio corvo. «Quello che è successo fu un caso infausto, e non previsto. Ma la morte, come io e te sappiamo bene, amico mio, giunge sempre quando meno la si attende. Fortunato, coraggioso o terribilmente saggio è colui che conosce il momento o il luogo in cui morirà; Kyr'amshin aveva ragione: ho manipolato vita e morte da quando mia madre mi affidò all'Ordine, eppure Wee Jas è giunta al mio cospetto come a un qualsiasi altro mortale, senza che io lo potessi prevedere».

Hoder iniziò a battere le ali, senza però alzarsi in volo, gracchiando. Quel movimento ricordò a Gybir una visione, il sogno che aveva fatto a Hadtalf, prima di partire per l'Ampia Palude: *Egli spiegò le ali, e fuggì in alto. Solo lui, tra tutti i presenti.*

«Dunque io sono l'unico che può volare al di sopra dell'oscurità del mio mondo – si disse Gybir – ma per farlo devo spiegare le mie ali, così da poter rimanere in alto, al di sopra della vita e della morte, oltre il bene e il male. *Terribilmente saggio è colui che conosce il momento o il luogo in cui morirà, potentissimo o dannato colui che non morirà mai.* Io sono oramai dannato, ed è giunto il momento di dare libero sfogo ai miei poteri».

Gybir si alzò lentamente, aiutandosi con le ali, e si accinse a riporre la katana nel fodero; allora il negromante notò che, nonostante le fitte tenebre che oscuravano anche le torce più vive, la lama della sua spada emanava riflessi di luce fredda e argentea, come se distruggendo il filatterio l'arma ne avesse acquisito parte del potere. Gybir la toccò, e sentì che era gelida, molto più del freddo metallo delle spade; le sue dita percepivano che negli strati di ferro e acciaio scorreva il grande potere che per secoli aveva alimentato l'anima del lich, un potere oscuro e selvaggio che attendeva di essere nuovamente domato. Gybir sapeva che la sua spada aveva sempre posseduto un'anima, ma non ci aveva mai dato troppo peso, preferendo le pure arti magiche alla scherma; ora era però intenzionato a valorizzare con onore l'eredità di sua madre, e rinfrancato infilò abilmente nel fodero l'argentata lama scintillante; prese da terra la magica corona di mithril, poi avanzò verso il centro del tempio raccogliendo anche il bastone. Sull'altare era posto un pesante libro rilegato in pelle scura e con le pagine nere, decorato da

anelli e borchie di ferro e osso; secondo le tradizioni dell'Ordine della Salvezza Oscura, vi poteva essere un solo Gran Maestro per volta, ma poiché il fondatore dell'ordine, Kyr'amshin, si era reso immortale con il potere del Quinto Sigillo, egli era rimasto per secoli il primo e unico Gran Maestro; ora però Kyr'amshin era stato distrutto per mano del Saggio di nome Gybir Liadon, perciò il Tomo del Quinto Sigillo, e con esso il rango di Gran Maestro, gli spettava di diritto. Ciò si applicava indipendentemente dal fatto che Gybir fosse solo un Saggio Necromante, e sebbene il lich possedesse anche una copia del Tomo del Quarto Sigillo, Gybir non poteva attendere.

Lo stregone mezzelfo, in piedi dinnanzi all'altare, aprì lentamente il Tomo e iniziò a leggerlo, prestando la massima attenzione a ogni pallida runa dipinta sulle nere pagine di pelle; la magia di un Gran Maestro era infatti tanto potente quanto malvagia, e colui che leggeva le pagine del Quinto Tomo doveva guardarsi dall'occulta blasfemia di quel potere per evitare di essere corrotto anch'esso.

Dimostrando una straordinaria forza di volontà, Gybir rimase per il tempo equivalente a tre giorni consecutivi del Piano Materiale fermo ai piedi dell'altare, consultando il libro e recitando un'interminabile formula magica dai toni lugubri e spaventosi. Sull'altare erano posti il libro aperto, l'argenteo filatterio di Kyr'amshin e la gemma scura che Gybir aveva utilizzato come *giara magica*; a ogni parola del negromante, un alone di luce e di ombra si sovrapponevano sugli oggetti.

Il primo giorno il mezzelfo dovette lottare duramente contro il dolore delle gambe e del suo debole cuore, ancora sanguinante e in procinto di collassare. Udendo la cantilena ripetuta all'infinito dallo stregone, tutti i non morti che vagavano attorno al tempio si allontanarono velocemente in preda al panico, poiché alcune parole Moilian contenute nel Tomo erano talmente potenti e blasfeme che il solo pronunciarle avrebbe annullato l'esistenza di molte creature, vive o morte che fossero; solamente Hoder rimaneva fedelmente appoggiato sulla spalla del Gran Maestro, in comunione mistica con la mente del negromante.

Il secondo giorno di rituale fu il più difficile da sopportare fisicamente: l'astinenza da cibo e acqua si faceva sentire ancor più sul Piano delle Ombre che sul mondo dei vivi, e la metà umana di Gybir richiedeva disperatamente riposo e nutrimento. Per diverse ore le gambe e le braccia dello stregone tremarono in preda ai crampi, e la gola ardeva per la sete e per l'ininterrotto recitare delle orribili litanie oscure, tuttavia la ferita al cuore iniziava a non dolere più, mentre il sangue colava meno abbondante dal petto, e la runa incisa dal lich si era completamente cicatrizzata, cessando così il supplizio che provocava.

Il terzo giorno non fu caratterizzato da alcuno sforzo fisico: il corpo dello stregone era come pietrificato eretto di fronte all'altare, con le braccia sollevate verso l'alto. La formula occulta fuoriusciva dalla bocca di Gybir quasi senza che egli muovesse le labbra o contraesse la gola. Il petto aveva smesso di sanguinare, ma il cuore aveva riaperto completamente la sua ferita, spaccandosi in due e cessando di battere; Gybir era una statua di ghiaccio e basalto, la cui anima ora fluttuava disperata al di sopra del corpo, assorbendo l'energia delle ombre.

Al termine del terzo giorno, lo spirito di Gybir soffrì la più grande fatica immaginabile, tornando in parte nel corpo e in parte entrando nella gemma, alternandosi di continuo tra carne e pietra, tra materia mortale e imperitura interponendo attimi di completo abbandono all'oscurità; e ogni volta che l'anima dello stregone compiva questo giro, essa doveva lottare affinché non venisse perduta nelle Ombre. La scarsa conoscenza di Gybir per quel tipo di arti blasfeme avrebbe rischiato di dissociare completamente la sua anima dal corpo, facendola vagare come una larva attraverso le tenebre per l'eternità; ma il potere di Sehanine, colei che accompagnava e proteggeva le anime nel passaggio dalla vita alla morte, si adoperò anche in quell'occasione per condurre correttamente il turbinio che la psiche del negromante stava subendo sopra l'altare.

Infine lo spirito venne a trovarsi quasi del tutto racchiuso nella gemma nera, all'interno della quale era cresciuto un piccolo frammento di pergamena e che pulsava di un debole bagliore; un sottile filamento impalpabile legava la gemma al corpo del Gran Maestro. Infine la braccia di Gybir si mossero, completando la lunghissima formula magica formata dalle stesse parole pronunciate ogni volta in un ordine diverso; recitando con straordinario vigore l'ultima sequenza di parole dell'Ombra Lucente, Gybir incastonò la gemma nella corona di mithril ove per secoli aveva risieduto l'anima di Kyr'amshin, e con un fremito del suolo nero e l'ululare del vento oscuro un nuovo filatterio fu forgiato, coronando il capo del rinato lich.

Forse rimase immobile per ore, ritto dinnanzi all'altare. La nuova dimensione che aveva preso il suo essere lo faceva sentire calmo, in equilibrio con il proprio destino e a un vantaggioso compromesso tra splendore e tenebra, sull'inesistente eppure discreto confine tra la vita e la morte.

Nessun incubo, pensò il lich. Se da un lato Gybir si era liberato dalla maledizione inflittagli mesi prima da Kuranyie, l'incapacità di sognare rappresentava per lui anche la violenta amputazione delle proprie radici elfiche e divine, poiché il sogno era il potere più grande che Sehanine gli aveva tramandato. Il potere di vedere nell'incoscienza ciò che la ragione non mostra fu rimpiazzato in Gybir dalla facoltà di essere vigile per l'eternità: sempre consapevole di ciò che accadeva attorno a sé, Gybir era in grado di percepire i flussi magici che animano e regnano le cose di ogni mondo. Anche il flusso di tenebre che da mesi scorreva dentro di sé aveva assunto per Gybir una nuova dimensione: tutta l'energia oscura era impotente in un corpo non morto, e la trasformazione in lich aveva canalizzato definitivamente quell'energia verso le *ali della notte*, trasformandole in vere ali di scarna membrana nera tirata su ossa appuntite, come quelle di un piccolo drago magro e acerbo, o di un pipistrello agile e silenzioso. Come le ali, anche il famiglio si trasformò, sulla spalla del lich il corvo imperiale d'ossa si vide possedere carne e piume fatte di pura ombra, che il quel piano di oscurità sembrava tanto densa da apparire tangibile.

D'un tratto, il negromante interruppe nella propria mente le riflessioni teoriche, e il suo senno lo ricondusse a ciò per cui era divenuto lich: continuare a combattere.

È giunta l'ora di tornare alla luce, pensò il lich. Come era entrato nell'Ombra, Gybir ne uscì immediatamente, ma non sapeva in quale luogo del Piano Materiale quella transizione planare l'avrebbe condotto. Battendo il bastone a terra, il pavimento fu dilavato della nera o-

scurità delle pietre, trasformandosi in lucente pietra bianca e calcarea, come una macchia di latte in un mare di sangue demoniaco che andava espandendosi, riportando alla mortale normalità ogni cosa. Dal Piano Materiale comparvero bianche colonne laddove quelle nere di Kyr'amshin svanivano, le cupe statue di Wee Jas si mutavano in candide sculture elfiche, e l'ombra immonda fu trafitta dall'accecante bagliore dei raggi del sole. Per ironia del Fato, il Gran Maestro si trovava in un tempio identico a quello del suo predecessore, tranne che per il fatto che sembrava costruito di luce pura; il mezzelfo non tardò ad accorgersi poi che le statue di Wee Jas corrispondevano sul Piano Materiale alle raffigurazioni di Sehanine, giacché non erano dissimili dalla statua posta nel giardino di Biancotorrente, e allora capì che la sua destinazione non era stata un effetto puramente casuale, attuato dalla mutevole morfologia del Piano delle Ombre: vi era necessariamente un collegamento tra i due luoghi, e Gybir se ne rese conto ancor più quando si accorse che non era solo in quel luogo. Trasalì alla vista della figura vestita di bianco e argento, che avanzava più leggera di un fascio di luna verso lo stregone dal nero mantello.

«Sehanine» invocò stupefatto Gybir Frondeargentate, figlio di Xanaphia Galanodel, ma la voce che uscì dalle sue labbra secche e fredde non gli parve quella di un nobile elfo, bensì di qualcosa di poco meno riprovevole di un ghoul. Egli allora si inchinò dinnanzi alla dea, sua progenitrice, vergognandosi della propria forma e dell'essenza corrotta che aveva imprigionato fuori dal suo corpo. Nessuna lacrima scendeva più dagli occhi spenti del mezzelfo.

Sehanine non si curò in alcun modo dell'atteggiamento afflitto del lich, poiché gli si avvicinò e gli carezzò affettuosamente il viso con il dorso della bianca mano, con la stessa delicatezza che una madre ripone nel cullare il proprio bambino.

«Gybir, mio giovane erede, non disperare a causa delle tue gesta» lo consolò la dea. «Alzati, mostra a tutto il mondo la tua forza, senza vergogna per ciò che sei».

«Voi vegliate sui defunti nel viaggio alle Terre Beate – replicò Gybir – ed io ho compiuto tutta la mia vita mortale nella violazione dei vostri precetti, venerando l'opposto di ciò che sono, o che ero, diventando infine io stesso incarnazione di questo scempio». Lo stregone avrebbe voluto continuare a punirsi, ma Sehanine lo interruppe prendendogli dolcemente le mani.

«Tu hai fatto ciò che è giusto, Gybir: hai rinunciato alla mortalità e al potere che ti ho donato per ottenere una nuova forza, affinché un incidente sulla tua via non potesse impedirti di lottare nello scontro finale. E poiché null'altra risorsa disponibile avevi in quel momento, hai scelto la non morte, ma tu hai insegnato agli uomini nobili delle Flanaess che la non morte non è sottrazione al destino, è equilibrio tra la vita e ciò senza la quale la vita non avrebbe significato. In fondo la vita eterna è solo una leggenda inventata dai sacerdoti: la vita è l'assenza di morte, e la definizione contraria è altrettanto valida; e per equilibrio, ti accorgerai che nemmeno la morte è eterna, poiché vi è un momento in cui essa cede il posto alla vita. L'aldilà, come lo chiamano alcuni, è solo una seconda opportunità, ma ogni cosa che esista ha una fine già stabilita; perfino gli déi un giorno cesseranno. Tu non hai violato la tua natura, ma ne hai scelta una alternativa. Non desiderasti la non morte per nutrirti di male e oscurità come fece Kyr'amshin, né per ordire piani contro l'equilibrio del cosmo, cui tuttora è intento Vecna.

«Sebbene *lich* sia un termine che la gente delle Flanaess pronuncia con riferimento al male, in altri luoghi di Oerth i paladini elfici più potenti talvolta si tramutano in lich per perseguire in eterno la loro causa. Tu sarai annoverato tra questi, ma sarai anche colui che lega

davvero la luce della vita con le ombre della morte. Sei stato addestrato come negromante, vesti di nero e sai incanalare l'energia negativa, ma la tua anima è pura quanto una stella; in questo stato risiede il tuo potere, nel governare pienamente luce e ombra, incanalarle come energie distinte o fonderle in una lega infrangibile. Sarai inevitabilmente un non morto, ma la putrefazione non colpirà mai la tua carne, lasciando che essa invecchi naturalmente, fino a rendere il tuo volto grave e saggio».

Gybir non disse nulla per un po', limitandosi a guardare con occhi grati e ammiratori la divinità che aveva di fronte, la quale lo stava trattando come un suo pari, senza mai apparire autoritaria o maestosa.

«Vi ringrazio, mia signora. Ho trovato una nuova guida, il cui lume ha sempre bruciato in me da prima della mia nascita. Con la vostra benedizione farò tesoro di ciò che ho appreso e acquistato oggi, e mi recherò a Rauxes per compiere ciò che ho giurato».

Sehanine sorrise alle parole del mezzelfo, e lo condusse fuori dal tempio. Il lich non aveva ancora prestato attenzione a ciò che vi si trovava al di fuori: una fitta distesa di boschi dal legno grigio e le foglie argentate, un mare di vegetazione pura e magica in cui il tempio di Sehanine ne era l'isola sperduta.

«Ti trovi nella foresta di Kaeshinn Aoron, nel continente di Oeder» disse la Signora dei Sogni al negromante. A quelle parole, Gybir si pietrificò incredulo.

«Le foreste da cui provengono i Liadon? Ma allora mia madre…».

«Ella risiede qui da molti anni con il suo clan» rispose Sehanine. «Il momento della lotta è ancora lontano, e penso che ti si possa concedere di incontrare chi cerchi da tutta la vita».

La dea condusse Gybir in un bianco palazzo poco lontano da lì, immerso nell'eterea vegetazione di Kaeshinn Aoron. Molti elfi dai capelli chiari, simili ai fratelli Holimion, risiedevano in quella dimora, e tutti si inchinavano tanto a Sehanine quanto a Gybir al passaggio dei due. Avanzando per i corridoi dell'edificio, il mezzelfo si accorse improvvisamente di essere rimasto solo: Sehanine era svanita come un bagliore di luna dietro alle nubi, lasciandolo lì, con il suo mantello nero e le ali d'ombra in un universo di candore.

Trovò tosto la sala più alta della torre maggiore, ove fu accolto da due elfe non ancora mature, ma splendide e pure come gemme sulla corona di una regina di ninfe. Gybir fu introdotto nella stanza e le porte furono richiuse alle sue spalle, lasciandolo al cospetto di una signora elfica dalle eleganti vesti e dai capelli che sembravano il soffio di drago d'argento, la pelle tanto chiara da sembrare trasparente, e gli occhi smeraldo di cui quelli di Gybir erano la copia esatta.

Madre e figlio si abbracciarono, stringendosi forte, dimentichi del male che aveva accompagnato l'esistenza di entrambi nei ventisei anni passati. Nulla disse Xanaphia sull'essere del figlio, e nulla disse Gybir sulle decisioni della madre; mai una creatura come Xanaphia avrebbe desiderato il male della propria progenie, mai ne avrebbe contraddetto il successo. Ella era di sangue puro, diretta nipote di Sehanine, e sapeva già tutto ciò che sarebbe dovuto accadere, prima ancora che Imeldur, suo padre, venisse a conoscenza del neonato e del suo destino.

«Ti servirà tutto l'aiuto possibile da parte del tuo clan, figlio mio – disse Xanaphia dopo alcune ore – e tu hai un legame di sangue con i draghi d'argento di questa regione. Essi ti condurranno a nordovest, oltre l'Oceano, nelle Flanaess, e saranno al tuo fianco nella battaglia che

dovrai combattere. Vola con i draghi, combatti i nemici della pace e rimandali nel loro eremo demoniaco, ma sii cauto, non cedere all'ira e alla superbia con i poteri che hai accumulato. Ricorda: se saprai essere mite e duro, le tue gesta saranno sempre più gloriose. Se riuscirai a essere debole e forte, le tue gesta saranno sempre più illustri».

Xanaphia accompagnò poi Gybir al bagno, dove lo spogliò dalle vesti logore e lo lavò dei segni delle innumerevoli battaglie, lasciandogli indosso solamente il filatterio di mithril e l'anello d'argento. Con profondo dolore sfiorava la ferita sul petto, mescolando alcune lacrime all'acqua del catino. In quel momento Gybir poté finalmente vedere l'immagine del suo magro corpo bianco dalle nere ali rispecchiarsi nell'acqua: il suo volto era invecchiato, a causa dei sortilegi di Kyr'amshin e dell'estenuante rituale; il bel viso era ormai segnato dalle rughe, la pelle ingrigita già si tirava sulle ossa taglienti. Gli occhi, verdi, avevano perso la caratteristica vivacità dei mortali, ma al loro interno viveva fulgida una fiamma verde, che alla vita sostituiva un immenso potere divino e leggendario, e i capelli, cresciuti nuovamente fino all'inizio della schiena, non erano contorti e scialbi come quelli di un vecchio, ma sani e splendenti del naturale argento che sempre si era nascosto sotto il rame mortale del mezzelfo.

«Ciò che vedi nello specchio è la forma purificata e simbolica di ciò che sei. Ti chiameranno *lich*, ma noi elfi di Oeder sapremo sempre che sei anche un figlio di drago dal sangue divino».

XLV – il santo

Miglia e miglia di campi bianchi si estendevano a perdita d'occhio, come le terre di Kernhold e di tutta Onnwal. Il gelo, senza discriminazione alcuna, era sceso nei primi giorni del mese di Tramonto fin sotto le Colline di Ferro, innevando tutto ciò che stava sotto le grigie nubi trascinate a sud dal vento del Mare Ghiacciato.

Come previsto, la costruzione del tempio a Heironeous, voluta da Rigel il Brancaleone da Guardiaspina, era stata completata appena prima dell'arrivo del gelo invernale; Rigel, Grogan e Ninafer ritornarono dalla loro spedizione diplomatica il giorno successivo alla deposizione dell'ultima pietra, e subito il paladino provvide alle rifiniture, all'arredo e all'organizzazione della cerimonia che avrebbe consacrato il palazzo all'Invincibile.

A vedersi, il tempio somigliava molto a una fortezza, circondato da mura resistenti progettate e innalzate dai nani delle Headland, e costituito all'interno da un ampio salone, il principale luogo di culto, affiancato da straordinarie scuderie, fatte sul modello di quelle appartenenti alla cavalleria d'élite di Cobb Drag, e un'armeria completa di fucina, anch'essa disposta secondo i consigli dei fabbri di Irongate; al piano superiore dell'edificio centrale erano collocati degli alloggi e una biblioteca, con l'intento da parte di Rigel di farne una scuola per cavalieri e paladini che seguissero gli insegnamenti di Heironeous; infine, dal centro della biblioteca originava una scala a chiocciola che conduceva alla sommità di una torre, ove era collocata una gigantesca stella di platino fenestrata, al cui interno una fiamma perenne avrebbe indicato la via ai viaggiatori di strada e di vela: il tempio si ergeva infatti su uno sperone di roccia a strapiombo sul mare, nel punto più esposto di Onnwal, tanto che nei giorni di cielo sereno si potevano scorgere a ovest le torri di Blár, una piccola città di orchi sulla costa orientale del Pomarj, oltre lo stretto che separava il Mare di Gearant dal Mare Azzurro. In basso, in un'insenatura al di sotto dello sperone di roccia, era stato allestito un piccolo porto.

Prima di salpare alla volta di Urnst, Rigel aveva esposto a Jian Destron i suoi propositi riguardanti il tempio; in un primo momento lo Szek analizzò la questione con cautela, poiché da molto tempo Onnwal aveva mantenuto una neutralità politica e ideologica, nella convinzione che ciò sarebbe andato a vantaggio dei commerci, già favoriti dalla posizione tra i due mari; il culto di Heironeous non era pertanto molto diffuso né conosciuto a Onnwal. Lo Szek dovette tuttavia riconoscere che dopo i recenti conflitti con la Fratellanza Scarlatta, Onnwal non sarebbe più potuto rimanere uno stato neutrale; per di più, tutti i reami che si erano alleati a Onnwal erano dello stesso partito di Rigel, senza contare che era stato proprio un paladino di Heironeous a guidare il Libero Stato di Onnwal alla vittoria.

«Avete la mia approvazione nell'innalzamento di un tempio nelle vostre terre», disse lo Szek al suo cavaliere prima che questo partisse per il nord. «Ritengo i tempi maturi per diffondere il culto del vostro dio anche nel nostro Stato, e lascio a voi la gestione di questa novità».

«Se è gradito a Sua Nobile Autorità, il tempio esplicherà pur mansione di magistero, affinché in giovani cavalieri nascan fede e virtù».

Assecondando i desideri e le mire di Rigel, Sua Nobile Autorità decretò che un'intera compagnia di cavalieri corazzati fosse assegnata a guardia e difesa del tempio, e che il primogenito di ogni famiglia nobiliare di Onnwal ricevesse nel tempio la sua istruzione di cavalleria e religione. Alcuni sacerdoti giunsero infine da Irongate per servire l'Invincibile nel nuovo santuario, il primo di Onnwal dedicato unicamente a Heironeous.

Il giorno Divino, undicesimo del mese di Tramonto, fu celebrata la consacrazione del tempio di Kernhold alla divinità. Per l'occasione, lo Szek aveva donato a Rigel una pregiatissima tunica di velluto blu, e aveva deciso che proprio in quel giorno egli avrebbe finalmente preso moglie, sposandosi con una nobildonna di Irongate e chiedendo che fosse lo stesso signore di Kernhold a celebrare le nozze. Il paladino fu lusingato dalla richiesta del governatore, ma al contempo lo ringraziò per l'onore che gli veniva concesso.

Sid, Alamir e Thernja, loro malgrado, si sentirono in dovere di presenziare; in effetto, l'halfling e i due elfi stavano meditando di partire in segreto dal porto di Guardabaia, per sottrarsi alla necessità di combattere in altre crociate che, dal loro punto di vista, servivano solo a farsi nuovi nemici. Partecipare alla cerimonia avrebbe significato giurare fedeltà all'Alleanza, e tutti e tre sarebbero stati quindi obbligati a partecipare alla guerra; per questo motivo i tre raminghi stavano pensando di tagliare la corda prima della festa, ma Rigel li batté sul tempo, e venne di persona nei loro feudi per invitarli, così andò a finire che nessuno dei tre fu in grado di tirarsi indietro.

Poco male, pensarono, ognuno per sé; infatti, Alamir desiderava comunque vendicarsi dell'oltraggio subito da parte del Padre dell'Obbedienza, dal quale si era fatto sottrarre la chiave come un bambino sbadato; Sid aveva invece sentito molte voci sul tesoro degli Aerdy, e alla fine ritenne che la fatica di una battaglia apocalittica potesse valere il bottino, tanto che si era addirittura procurato una bisaccia magica simile alla *borsa conservante* di Rigel, giusto per non trovarsi in dubbio su cosa prendere e cosa lasciare. Per quanto riguardava Thernja, l'idea di una battaglia all'ultimo sangue non le dispiaceva affatto.

All'inaugurazione furono invitati anche gli ambasciatori di Sunndi, Irongate, il Ducato e la Contea di Urnst, di Nyrond e anche di Ahlissa, affinché l'Alleanza fosse benedetta dall'altissimo potere del dio del bene e della guerra, ma naturalmente il rappresentante di Xavener non si presentò alla cerimonia.

Coloro di cui più Rigel sentì la mancanza erano però Taklinn e Gybir, per i quali molto era in pena e che sperava di avere lì con sé, all'inaugurazione; era certo che Taklinn si sarebbe divertito alla giostra di combattenti organizzata per l'occasione, e Gybir, pur presentandosi vestito completamente di nero, avrebbe in un certo qual modo partecipato attivamente alla consacrazione; tanto il cavaliere si sentiva solo che in alcuni momenti era quasi deciso a rimandare la cerimonia, in attesa del riunirsi di tutto il gruppo, ma infine Soveliss persuase il

suo precettore a svolgere ugualmente la cerimonia, senza ritardare ulteriormente la partenza delle truppe.

Il giorno della celebrazione fu il primo momento di sole dopo almeno una settimana di nevicate ininterrotte, ma ciò rese ancor più lieta la festa: le possenti mura del tempio-fortezza splendevano infatti della luce del sole riflessa dalla neve che vi si era accumulata, e sotto i merli sventolavano lentamente numerosi stendardi religiosi e militari.

Rigel entrò nel tempio a cavallo di Antares, guidando una processione partita dalla piazza d'armi di Kernhold all'alba. Subito dopo il cavaliere venivano lo Szek e la sua futura sposa, poi gli uomini più fidati del sovrano e gli ambasciatori alleati, quindi Sid, Alamir e Thernja e a seguire Soveliss, che conduceva un drappello di cavalieri e chierici; infine marciavano genti di Scant e dei villaggi vicini, alcuni speranzosi nei confronti della nuova chiesa, altri semplicemente curiosi.

Il paladino avrebbe eseguito personalmente le liturgie, affiancato da Soveliss; molti mormorii tra i presenti si levarono nel criticare la presenza della mezzelfa, ma Rigel li ignorò, poiché Soveliss, proprio perché era stata un tempo nemica di Onnwal, nel celebrare l'inaugurazione rappresentava con la propria persona il successo degli insegnamenti di Heironeous, e doveva perciò fare da esempio per i futuri allievi del cavaliere.

Al termine dell'orazione di apertura e delle preghiere che benedirono il tempio, Rigel, con indosso la tunica cerulea e Alastella legata alla cinta, celebrò le nozze di Jian Destron e della giovane dama di Irongate; successivamente, il paladino Brancaleone chiamò a raccolta attorno all'altare tutti gli ambasciatori presenti.

«Nell'accender tal sacro fuoco – disse Rigel – sia pronunciato da noi tutti il giuramento d'amicizia: che genti e sovrani delle terre da noi oggi rappresentate vivano in fraterno amore e siano reciproci alleati, per tutto il tempo in cui questa fiamma brucerà».

Quando ciascuno dei rappresentanti ebbe poggiato il palmo destro sull'altare, dalle mani del sacerdote e cavaliere scaturì una fiamma bianca e purissima; la fiamma andò a incendiare l'estremità di una torcia sorretta da Soveliss. Accompagnata da Rigel, la guerriera redenta portò la magica fiamma fino alla sommità della torre centrale, trasferendo il fuoco al centro della stella di platino, e questa subito prese a risplendere di propria luce, amplificando con le sue mille sfaccettature lucide il candido baluginio della fiamma, proiettando così a centinaia di piedi sopra il mare fasci di luce visibili anche in pieno giorno.

L'accensione del faro fu accompagnato da applausi e canti fino al ritorno di Rigel e Soveliss ai piedi della torre; iniziarono allora i festeggiamenti più graditi alla gente semplice, con i consueti banchetti, i palchi di musici e persino una piccola lizza. Rigel desiderava tuttavia che la celebrazione non scendesse nella fatuità, perciò aveva fatto predisporre i banchetti come un pasto di comunione tra uomini e di ringraziamento degli dèi, propiziatorio al superamento del rigido inverno, e le musiche si dovevano alternare tra marce militari e canti sacri.

D'un tratto, nell'assistere a un duello tra cavalieri presso la lizza, Rigel il Brancaleone ebbe come un transiente annebbiamento della vista, e subito dopo si sentì come se una voce – non avrebbe saputo distinguere se dentro o fuori di sé – lo chiamasse, ma le parole che udiva gli erano ignote, anche se il loro tono era tanto rassicurante quanto imperativo. Facendo il

possibile per non essere visto, Rigel si allontanò dalla giostra, e invece di ritornare al tempio si allontanò a piedi; i suoi passi lo condussero in vista di un ponte che, sul limitare di un bosco di Kernhold, scavalcava un ruscello in parte ghiacciato. Lì, vicino al ponte, stava in piedi sulla neve un vecchio canuto con le vesti lacere: indossava un sottile mantello blu di comune stoffa e una tunica che, in origine, doveva probabilmente essere bianca, ma che era ormai divenuta grigia e unta. Sebbene l'uomo fosse curvo e decrepito, allacciata al suo fianco sinistro pendeva una magnifica spada lunga, mentre un anello scintillante era al suo dito; Rigel dapprima sembrò non accorgersene, disattento com'era nell'osservare il mondo mortale, meditando piuttosto sul moto dei cieli e delle stelle.

«Salute a te, nobile cavaliere» disse il vecchio, rivolgendosi al Signore di Kernhold. «Mi auguro che tu venga in pace presso gli stranieri, senza mai portare l'arma sguainata».

Rigel, non conoscendo il proprio interlocutore, preferì comportarsi con prudenza e rimanere neutro.

«L'arma mia non esce del fodero suo se non in nome del bene. Essa è portatrice di guerra, è vero, ma soltanto al fin d'una nobile causa».

Il mendicante sembrò essere rassicurato dalle parole del cavaliere, e gli chiese tosto un'elemosina, «quel tanto che basta per comprare del pane». Rigel si accorse allora che vi era qualcosa di sospetto nel vecchio, notando la preziosa fucinatura della spada e l'anello di bel metallo.

«Vedo che non siete il più povero tra i poveri – disse il paladino – ma come ogni uomo libero in questo reame, voi sarete nutrito e accolto come amico nel mio maniero».

Lo strano viandante sembrò quasi stupito e imbarazzato per l'ospitalità del nobile, ma lo ingraziò dell'invito, accettando di mangiare alla sua mensa.

«Quale, se mi viene concesso richiederlo, è il nome vostro?» domandò il paladino porgendo la mano al vecchio. Prima di rispondere, quest'ultimo tese a sua volta la mano, ma così facendo l'anello, forgiato per un dito grosso e giovane, scivolò via e cadde nel gelido fango sulla riva del ruscello; il vecchio tentò di chinarsi per raccoglierlo, ma già Rigel si era levato la tunica di velluto, nonostante il vento ghiacciato che soffiava dal mare, e si era inginocchiato nella freddissima melma mista a neve per cercare il gioiello. Doloroso fu il contatto delle ginocchia quasi nude con la fredda neve fangosa, e altrettanto pungente fu il gelo che avvolse le mani del paladino mentre affondavano le dita nella melma, ma Rigel si fece forza e tentò di ignorare tali sensazioni e si concentrò nella ricerca, giacché il suo cuore gli impediva di lasciare che un vecchio si piegasse sulla neve senza poterlo aiutare. Dopo aver ritrovato l'anello, il cavaliere si accorse che questo era di oro puro, e che vi era incisa sopra l'effige del pugno e del fulmine, lo stemma di Heironeous.

«Realmente tal oggetto v'appartiene?» chiese Rigel, molto sospettoso.

«La tua indole ti ha spinto a riporre l'anello al dito di colui cui appartiene. Tu già conosci la risposta».

Senza più dire nulla, Rigel pulì l'anello dal fango e lo infilò al dito dell'uomo, mentre nella sua mente i dubbi e i quesiti si facevano sempre più grandi e numerosi.

Prima di qualsivoglia preavviso, il vecchio mise mano alla pregiata elsa e sguainò la

spada, puntandola contro Rigel e invitandolo a fare lo stesso.

«Sono felice – disse il vecchio – che tu abbia mostrato nobili virtù. Ora però desidero saggiare il tuo valore di cavaliere misurandoti con me nell'arte della scherma».

Il paladino, quasi divertito, si inchinò e parlò.

«Vecchio – disse – vien alla dimora mia e nutriti, ché lo scontro non sia impari», ma il mendicante insistette con testardaggine, tanto che Rigel non poté fare a meno di accettare, tuttavia dichiarò che avrebbe duellato con la sola mano sinistra. Secondo le regole della cavalleria, il primo contendente che avesse disarmato o ferito a sangue l'avversario avrebbe ottenuto la vittoria. Desideroso di tornare alla cerimonia nel tempio, senza nemmeno indossare nuovamente la tunica Rigel si gettò sul vecchio per tentare di disarmarlo, ma questo parò abilmente e deviò la spada dell'avversario. Rigel si accorse subito di quanto il vecchio fosse forte di braccio e destro di polso, poiché nessuno dei suoi attacchi andava a segno contro l'uomo, e mentre il giovane paladino soffriva sempre più per il sudore che gelava ancor prima di impregnargli la fronte, l'anziano vagabondo non dava segno di fatica o di tremore, ma continuava a muoversi aggraziato e veloce come se fosse stato un fanciullo imberbe all'Accademia Reale di Furyondy.

Rigel non desiderava affatto ottenere la vittoria, se questa fosse stata raggiunta con tattiche sleali, ma non volendo perdere contro un avversario tanto improbabile, tentò di disarmare il vecchio con un attacco conosciuto solo nei regni del nord, e che probabilmente a est del Mare Azzurro in pochi avevano anche solo sentito nominare: scagliò un affondo diretto contro il petto del nemico, aspettandosi che questo si spostasse di lato e tentasse di deviarne l'arma; allora egli avrebbe deviato in anticipo il colpo colpendo la lama del nemico vicino all'elsa, facendo leva sull'arma prima che fosse pronta a difendersi e facendola volare via; ma il vecchio non si mosse, colpendo la spada dei Brancaleone con un fendente laterale verso il basso e sbilanciando in avanti il cavaliere; questo, per non cadere addosso all'avversario, dovette gettarsi in parte, ma nel farlo fu disarmato abilmente dal vecchio, e Alastella rotolò a terra tintinnante.

«Noto che una volta ancor l'apparenza è ingannevole» disse Rigel, incurante del fatto che il vecchio potesse essere come no a conoscenza dell'inganno della succube, perpetrato mesi prima tra Naerie e Malepozze.

«Vedi bene» rispose tranquillamente il vecchio, come se non avesse nemmeno sentito il cavaliere pronunciare «una volta ancora».

«Ti permetto, comunque – continuò l'anziano combattente – di raccogliere la tua arma e di tentare una seconda volta, anche con la mano destra, se lo desideri», ma Rigel rifiutò, in quanto, a detta sua, non si sentiva umiliato affatto da un così abile spadaccino.

Alla risposta di Rigel, un'esplosione di luce illuminò le spalle del paladino, ed egli, voltandosi, vide Learco. Senza esitazione il cavaliere eseguì un regale inchino, ma non poté nascondere la vergogna di presentarsi a una così grande autorità con indosso solamente calzoni e scarpe. Il solar, tuttavia, sembrò non curarsene.

«Ebbene, nobile Rigel il Brancaleone – disse l'angelo nella sua voce soave e polifonica – mi congratulo con te: hai superato le quattro prove di virtù che ci si aspetta un degno paladino possieda. Ora inginocchiati dinnanzi al nostro comune signore». Rigel si voltò incredulo verso

il mendicante, e in quel momento il vecchio, avvolto da un celestiale bagliore, si trasformò in un uomo alto dalla pelle bronzea, i capelli castani e gli occhi ambrati; le vesti logore divennero una sontuosa tunica candida dai ricami celesti, ricoperta da una cotta di maglia di squisita fattura, mentre la spada, già valente nell'aspetto mortale, divenne ancor più preziosa, incastonata di rubini e diamanti e placcata di platino e mithril, riposta in un fodero di cuoio perfettamente liscio e intatto intrecciato da sottili crini d'argento.

Il mortale, anche se quasi nudo, non poté fare altro che prostrarsi umilmente al cospetto del suo patrono, affondando mani e fronte nella neve.

«Nessuno – disse il cavaliere – tanto quanto l'Invincibile è capace nel tiro di spada in paragonabil maniera».

Senza dire nulla, Heironeous si avvicinò al paladino e gli porse la mano sulla spalla. Subito Rigel vide il paesaggio attorno a sé mutare, e in un attimo constatò che non si trovava più sul freddo manto nevoso di Kernhold, ma su un mosaico di gemme lucide e raffinate; alzando gli occhi capì di essere ora in un palazzo maestoso e splendente, di cui ogni singolo mattone o stucco era decorato con pietre preziose dal valore immenso; era una grande aula formata da una singola navata, tanto larga quanto lunga. Di fronte al paladino, in piedi, stavano Heironeous l'Invincibile e il suo primo servitore, Learco il solar; tutt'intorno a Rigel erano presenti altri angeli e arconti di ogni tipo, e oltre a questi, attraverso le ampie finestre della sala, si poteva distinguere Antares che pascolava nei luminosi giardini del dio.

Il palazzo di Heironeous si trovava al sesto piano della Città Celestiale, Yetsira, una ziggurat formata da sette gradoni collegati tra loro da un'enorme scalinata. Yetsira sorgeva a Jovar, il sesto dei Sette Cieli Ascendenti di Celestia, chiamato anche il Cielo Scintillante, i cui pendii erano impreziositi da un'incalcolabile quantità di rubini e granati. La Città Celestiale era visibile da qualsiasi luogo di Jovar, e anche da alcuni punti privilegiati dei cieli sottostanti; al di là della dimora dell'Invincibile si trovava il Ponte di al-Sihal, sul settimo gradone, il più alto di Yetsira, dal quale si poteva accedere a Chronias, il settimo cielo; Xerona, un solar di pari importanza di Learco, sorvegliava il portale respingendo chiunque non fosse degno di attraversarlo.

Rigel non si sentiva più infreddolito, poiché il clima a Yetsira era sempre mite, ma non poté fare a meno di provare una grande vergogna per lo stato nel quale si trovava, mezzo nudo e sporco di fango e sudore in una delle maggiori dimore della Grande Ruota; venne allora un arconte segugio a ricoprire le spalle dell'ospite con un morbido manto celeste in cui il cavaliere si avvolse quasi istintivamente, tanto pulito e confortevole pareva essere quel misterioso tessuto.

«Nei secoli che precedettero la tua nascita, Rigel, già sapevo che sarebbe giunto il momento del nostro incontro» disse improvvisamente il dio. «Da molto ti osservo, come Learco ti annunciò, ed è per me un piacere e un onore riconoscere che, al di là delle mere azioni mortali, il tuo cuore ha sempre percorso il sentiero della giustizia e della cavalleria. Un'ultima volta mi hai oggi dimostrato le tue misurate virtù, superando le quattro prove cui ti ho sottoposto e andando oltre le aspettative di molti di coloro che si trovano in quest'aula.

«Buon uso facesti dei poteri a te concessi da Celestia; ti impegnasti nel perdono e nella redenzione di Soveliss, la mezzelfa la cui voce incanta i mortali e tempra l'acciaio; scegliesti il

sacrificio in favore dei tuoi compagni, al cospetto degli scortica-mente; senza mai perdere la speranza guidasti i tuoi compagni attraverso le insidie del mondo, e ora hai onorato il mio nome nella terra di Onnwal. Le tue gesta eroiche verranno ricordate per numerose generazioni, poiché questo è il mio volere.

«Io desidero inoltre che tu, Rigel il Brancaleone da Guardiaspina, figlio di Saiph il Brancaleone, diventi mio eterno servitore, accettando il dono dell'immortalità e della santificazione. Porgimi dunque la tua spada, affinché con essa tu possa diventare invincibile».

Rigel notò che Learco aveva preso con sé Alastella, che il cavaliere aveva lasciato a terra prima di giungere a Celestia; raccolse dunque l'arma dalle mani dell'angelo e, inginocchiandosi nuovamente al dio, gli porse la spada.

«Sebbene appartenga alla mia famiglia da generazioni – disse l'umano – mai più io porterò questa spada, giacché essa sfidò Heironeous».

Heironeous prese Alastella e ne sfiorò la lama, rendendola di puro platino e donandole una celestiale e fredda luce dai riflessi d'oro puro, come d'oro e platino divennero anche le rifiniture dell'elsa. L'antico potere del cimelio ritornò a scorrere nella lama, come aveva fatto secoli addietro nelle mani dei primi Brancaleone.

«Non più la stessa spada brandirai – disse l'Invincibile – ma un'arma di medesimo corpo e nuovo spirito, un Sacro Vendicatore dotato dei maggiori poteri divini che solo un paladino dall'animo sincero può brandire». Il dio pose allora il piatto della nuova Alastella sulle spalle di Rigel. «Ora alzati, Rigel il Santo, e impugna la tua sacra spada» ordinò.

Rialzandosi in piedi, il cavaliere si sentì depurato della sporcizia che ricopriva il suo corpo, trovandosi nuovamente indosso, sotto la cappa celeste, la pregiata tunica blu donatagli dallo Szek, con il medaglione sacerdotale divenuto di puro oro; sopra la veste, mentre il mantello magicamente svaniva, andarono presto a delinearsi sottili filamenti di luce, che si intrecciarono e ingrossarono fino a prendere la forma di una corazza completa di guanti e gambali; quando la luminescenza si fu attenuata, Rigel vide che era coperto da una splendida armatura di platino massiccio, con placcato in oro sul petto lo stemma di Heironeous; un arconte portò poi uno scudo, anch'esso d'oro e platino, con dipinta l'effige di Rigel, il cui leone stringeva tra le fauci una stella di diamante. Il metallo splendeva lucidissimo, e la sua luce accompagnava un nuovo splendore nel volto fiero e nella scura chioma del santo, e così i suoi occhi erano meravigliosi come le più pregiate gemme di Jovar. Il cavaliere neppure sentiva il peso delle nuove armi, come fossero fatte del più pregiato mithril, ma poteva percepire al solo contatto che esse erano più dure dell'adamantio, e più sacre di un idolo d'argento.

«Come d'oro sono le tue armi, d'oro sia la tua anima» raccomandò Learco. «L'anello che porti più non ti conferirà i tratti di un drago d'oro, ma sempre essi ti saranno amici, fintanto che l'anello sarà al tuo dito».

Heironeous alzò allora le mani e parlò un'ultima volta: «È giunta l'ora della separazione; il suolo di Rauxes attende di essere calcato dal tuo piede e dallo zoccolo di Antares. Esci da quest'aula e sali sul tuo destriero; esso ti condurrà nuovamente a Kernhold. Oscure forze si porranno sulla tua strada, ma la fede e la fortezza ti consentiranno di guadagnare la vittoria. Noi dèi che regniamo sui Piani Superiori non possiamo accedere all'antica capitale Aerdy, ma non sarai solo nella battaglia, poiché al tuo fianco combatteranno alcuni dei miei più fidati

servitori, quando il momento lo richiederà; e se riterrai che pure i miei servitori non siano sufficienti a contrastare le forze del male, ricorda queste parole: "Non perdere la fiducia nella tua spada". Ora và, con la mia benedizione, in nome della giustizia».

Lentamente il santo si mosse verso l'uscita, ma si fermò a metà strada, e si volse nuovamente a Heironeous. Tutti gli angeli e le creature celestiali che erano nella sala assunsero un'espressione alquanto sorpresa, nel vedere che un mortale titubava di fronte all'invito di un dio.

«Perdonatemi, o Invincibile, ma due magni interrogativi ho da sottoporvi anticipando la partenza mia». Il dio acconsentì, e invitò Rigel a parlare. «In primo luogo – spiegò l'umano – nutro desidero di conoscenza circa il significato della mia cerca: come posson guerra e bene coesistere in sola fede?».

«I mortali sovente male intendono la mia parola: la guerra più dura non è quella combattuta contro le armate nemiche, ma contro gli spiriti dei mortali; già tu percorresti questa strada, e trasmettesti il tuo apprendimento: il paladino più nobile non è colui che trucida in maggior numero i servi del male, ma colui che si astiene dal calare la spada sul nemico sconfitto, che mostra misericordia e che conduce sulla retta via chi gli si arrende. Ascolterò ora la seconda domanda, se questa mia risposta soddisfa i tuoi bisogni». Il cavaliere ringraziò, e continuò con l'altro quesito.

«Quando mi ritroverò a Rauxes, o Invincibile, e i servitori vostri mi sosterranno ed io rimembrerò la massima fede riposta nella spada mia, ugualmente il mio cor m'avvisa che non potrò ottener vittoria senza i miei amici. Che fu di Taklinn e di Gybir? Incolmabile mi par il voto da lor lasciato». Learco guardò Rigel con un sorriso soddisfatto.

«Pochi sono gli uomini che preferiscono la salute dei veri amici all'udienza di un dio» disse l'angelo.

«Learco dice bene: il tuo amore è forte quanto l'arco di Xerona. Ma non temere per i tuoi amici: noi dèi vegliamo su di essi» lo rassicurò Heironeous. «Abbi fede, come sempre facesti fino a oggi, ed essi si riuniranno a te prima della fine».

Un'ultima volta Rigel si inchinò al cospetto dell'Invincibile, poi varcò le grandi porte della sala e corse incontro ad Antares, e rimase stupito nel vedere che anche la sua celestiale cavalcatura era adornata di una corazzatura di platino e oro della stessa divina fattura di quella del padrone.

«Un unico esser son cavallo e cavaliere!» esclamò Rigel, e montato in sella sguainò il Sacro Vendicatore levandolo con la punta al cielo, e gridò. «Heironeous è Vittoria!».

Tutto fu luce, e Rigel venne a trovarsi assieme al proprio destriero di fronte alle porte del tempio di Kernhold. Nel silenzio e meraviglia di tutti, il santo fece il suo secondo ingresso nel tempio fino al centro della corte; ognuno poteva vedere il cambiamento nel paladino, che sembrava ora splendere di luce propria come una stella, e inspirava sicurezza e fervore in coloro che gli erano prossimi. Non furono necessarie spiegazioni per capire che Rigel non era più un mortale, ma aveva fatto proprie la caratteristiche di una creatura celestiale, dotata di un immenso potere e di divine facoltà.

Giunto nuovamente all'altare, il santo scese da cavallo e si rivolse ai presenti.

«Vos omnes homines Flanaesum – annunciò – la benedizione degli dèi calò su noi.

L'Invincibile stesso guiderà l'animi nostri nel momento di fatica, donandoci il coraggio di lottar, e i suoi servitori saranno pronti ad accoglier chi tra noi cadrà nell'impresa. Marciam fieri, consapevoli che pace e libertà c'attendon al di là de' baluardi di Rauxes!».

L'ovazione fu grande e magnifica, e tutti inneggiarono a Rigel e a Heironeous, esultando per l'ascesa del grande paladino. Nonostante tutti i festeggiamenti e le ovazioni, il santo non poteva essere davvero felice di trovarsi lì in quel momento, perché sentiva che qualcosa, al di là del potere divino, gli mancava ancora: i suoi compagni.

XLVI – la città

Ben lungo e faticoso fu il cammino per Rauxes, affrontato nei giorni più rigidi di uno dei più freddi inverni nella memoria delle Flanaess; il ghiaccio e le tormente di neve rallentarono le armate ancor prima che iniziasse la marcia, ma Rigel il Santo procedeva in testa alle truppe di Onnwal inspirando forza e tenacia, e così i soldati di Rakehell Chert e i compagni del santo giunsero ad Irongate nei tempi previsti; con loro cavalcavano non solo Ninafer e Grogan, ma anche Arvenalia, Cedras e Jaroo. Gli oltre tremila uomini inviati da Jian Destron, che pure era partito con le sue truppe, si unirono agli altrettanti soldati di Irongate, dei quali almeno un terzo erano cavalieri scelti; i due eserciti uniti sotto la bandiera del Brancaleone marciarono per altre due settimane, ignorando i festeggiamenti per il nuovo anno sopraggiunto in quei giorni, dal momento che, diceva Rigel, nessuno avrebbe mai più festeggiato in caso di sconfitta.

Giunti che furono a Kalstrand, i capi delle armate di Irongate e Onnwal scoprirono che Xavener I si era attardato a celebrare la Festa del Bisogno al sorgere del 593° Anno Comune, ma le sollecitazioni di Rigel e degli alleati garantirono una rapida partenza. Confrontate con le armate di Ahlissa, le forze di Irongate e Onnwal erano ben poca cosa: il Grande Re aveva infatti radunato truppe da tutto il Regno Unito, schierando al momento della partenza più di centoventimila soldati; Xavener infatti temeva che l'Alleanza potesse rivoltarsi contro di lui una volta terminata la battaglia, e così aveva disposto un grande esercito per non trovarsi in inferiorità numerica. Le forze così congiunte si diressero all'appuntamento con gli eserciti alleati, il cui arrivo a Rauxes era previsto per il ventiquattresimo giorno del mese Cercafuoco, tre giorni prima del solstizio invernale, che si aveva ogni anno nel ventisettesimo giorno di Cercafuoco.

Rauxes era stata, prima della caduta di Ivid V e del disfacimento del Grande Regno, una metropoli estesa seimila e settecento acri, costruita su una pianta ottagonale e interamente circondata da una cinta di mura lunga dodici miglia; ogni lato dell'ottagono aveva un'ampia porta nel mezzo, dalla quale originava un'altrettanto larga strada pavimentata, diretta ognuna in una regione dell'impero Aerdy; quattro di queste strade, la Strada del Nord, del Sud, dell'Alba e del Tramonto, corrispondenti ai quattro punti cardinali, continuavano il loro percorso dentro le mura fino a unirsi nel centro della città, ove sorgeva il magnifico palazzo del Grande Re. Attorno al palazzo, circondato da una propria difesa di mura in pietra, erano disposte ampie vie che formavano quattro anelli concentrici principali interconnessi da viuzze secondarie; in realtà il palazzo era decentrato di qualche centinaio di piedi verso nord, quindi

le strade concentriche descrivevano delle ellissi piuttosto che dei cerchi, delle quali uno dei due fuochi era occupato dal palazzo.

La capitale sorgeva alla confluenza dei fiumi Flanmi e Imeda, il secondo affluente del primo, e numerosi ponti di pietra connettevano le strade che uscivano da Rauxes. Oltre il fiume Imeda, circa sei chilometri a sudest di Rauxes, sorgeva Orred, una piccola città di non più di duemila abitanti compresa tra la Strada dell'Alba e la Strada di Granlegno, diretta a sudest verso la foresta che le dava il nome; Orred era sorta circa duecentosessanta anni prima come presidio militare, in modo da poter accorrere in difesa della capitale in caso di attacco da parte dei barbari dal nord o dai pirati a est; con il tempo la guarnigione divenne però una città di mercanti di schiavi e di altre merci che non erano desiderate nelle pulite e tranquille piazze di Rauxes, ma non crebbe molto nei secoli a causa della vicinanza con la maestosa capitale; ai tempi di Rigel, questa conservava ancora l'iniziale struttura tipicamente militare, con numerose torri e mura interne, e una cinta di robuste mura esterne. Sebbene Rauxes fosse stata abbandonata da alcuni anni, Orred rimaneva presidiata dalle forze di Ahlissa per sorvegliare il confine nordorientale con Solnor, e l'attività commerciale non si era del tutto esaurita.

Avvicinandosi progressivamente all'antica capitale, il cielo si era fatto sempre più sereno, ma l'aria era fredda e le notti buie, poiché sia la Luna sia Celene sorgevano molto tardi, lasciando il dominio sulla notte alle sole stelle, e seguendo il cammino di Pelor per gran parte del giorno.

Percorrendo la Strada del Sud, le armate di Ahlissa, Irongate e Onnwal costeggiarono il fiume Flanmi fino a giungere, a metà del giorno Lunare, il ventiquattresimo di Cercafuoco, in prossimità della capitale Aerdy; nessuno sapeva cosa aspettarsi, dal momento che lo stesso Grande Principe di Kalstrand ignorava se qualcuno si fosse recato a Rauxes negli ultimi sei anni, tuttavia speravano che la Fratellanza Scarlatta non fosse già arrivata alla città. Quando però le armate di Xavener, Drag e Destron arrivarono nei pressi della capitale, tutti videro una grande colonna di fumo nero sollevarsi da Orred, mentre alcuni draghi rossi vi volavano al di sopra; l'avanguardia del Grande Re accórse a informare che la cittadina era sotto attacco, cinta d'assedio dalla Fratellanza Scarlatta: si trattava di poche armate, ma probabilmente altri soldati erano già entrati a Rauxes; Rigel, che assieme a Soveliss, Sid e i due elfi di Daerech cavalcava in testa alle truppe appena dietro a Xavener e ai suoi generali, chiamò immediatamente a consiglio questi e i maggiori comandanti di Onnwal e Irongate. Xavener, irritato dall'affronto subito, aveva intenzione di attaccare immediatamente gli assedianti, effettuando una sortita per liberare Orred prima che cadesse in mano al nemico; Alamir, come pure Rakehell Chert, non era della stessa opinione: essi avrebbero preferito aspettare l'arrivo dei rinforzi, perlomeno di Nyrond, i quali di lì a poche ore, speravano, sarebbero sopraggiunti. Xavener non ne volle sapere di attendere il soccorso dell'Altmeister, e per motivi diversi anche Sid e Rigel erano in accordo con il Grande Re, poiché la città di Orred costituiva un ottimo punto d'inizio per muovere poi su Rauxes, mentre assediare due cittadelle nello stesso momento avrebbe comportato uno sforzo molto grande, e sicuramente tre giorni non sarebbero stati sufficienti.

Lasciati in retroguardia i reparti di Irongate e Onnwal, Xavener I e Rigel spostarono le armate del Regno Unito a sud di Orred, dove l'accerchiamento era meno solido; mentre i lancieri di Ahlissa avanzavano contro la cavalleria e ne distoglievano l'attenzione, i cavalieri guidati da Rigel e Xavener stesso aggirarono la città e chiusero a tenaglia da est e da ovest i reparti nemici che stavano attaccando la porta settentrionale di Orred: qui le truppe migliori erano già entrate in città, e non fu difficile mettere in fuga gli arcieri che si erano attardati all'esterno. Sul lato meridionale la battaglia fu dura: Soveliss combatteva in prima linea assieme ai fanti di Ahlissa, ma i cavalleggeri della Fratellanza Scarlatta non demordevano, e i draghi rossi volavano sulla battaglia incendiando tutto ciò che si trovava entro la loro portata; questi furono però scacciati dagli arcieri, ispirati dall'abile mira di Alamir e di sua sorella Thernja, mentre alcuni cavalieri di Ahlissa, guidati dal santo, erano tornati sul lato meridionale colpendo sul fianco i cavalieri nemici; da ovest sopraggiunsero anche le armate di Irongate e Onnwal, chiudendo i nemici in una sacca da cui non potevano fuggire; gli assedianti preferirono combattere all'ultimo sangue piuttosto che arrendersi. Gli abitanti di Orred aprirono allora le porte ai rinforzi, che penetrarono in città da ogni lato circondando i nemici, i quali furono costretti ad arrendersi e vennero fatti prigionieri.

Il soccorso di Orred era durato alcune ore, e poche erano state le perdite per gli alleati, molte per la Fratellanza Scarlatta. Al termine della battaglia giunsero da nordovest, lungo la Strada di Adri, le armate di Nyrond e dei reami di Urnst. Lynwerd I in persona guidava un grande esercito di ventimila cavalieri, quarantamila guerrieri appiedati e diecimila tiratori, mentre la Contea e il Ducato di Urnst avevano inviato nell'insieme quasi quarantamila uomini, tutti capeggiati dal Duca Karll Lorinar con la sua cavalleria d'élite. Dal sud giunsero circa un migliaio di truppe scelte inviate da Sunndi, in gran parte formate da elfi, al comando delle quali marciavano Dydd, il generale dell'esercito, ed Ethren, il consigliere di Hazendel I.

Entrati in città e acclamati come salvatori, i generali di tutti gli eserciti incontrarono immediatamente Sostir, il governatore della città; mentre le truppe si acquartieravano nelle caserme o montavano gli accampamenti attorno alle mura, il governatore spiegò ai comandanti che la Fratellanza Scarlatta aveva occupato Rauxes da circa una settimana con un numeroso esercito, e anche Orred era stata immediatamente assediata, senza che dalla cittadina ci fosse stato il tempo di inviare la notizia a Kalstrand.

«È possibile – disse Sostir – che i nemici avessero appostato degli arcieri lungo le strade per intercettare i nostri messaggeri».

Prima che il sole calasse dietro alle pianure occidentali, le vedette alleate avvisarono dell'arrivo di alcuni gruppi di persone verso Orred. Erano guerrieri umani e tiratori halfling che venivano da Mithabad e dagli altopiani Hestmark a sud, oltre a gnomi ed elfi che giungevano invece dalle foreste Celadon e Gamboge, ai confini orientali di Urnst; tutte queste genti si erano sempre dichiarate neutrali, ma la notizia dell'imminente battaglia era giunta fino a loro, ed essi avevano tralasciato l'orgoglio e l'irredentismo per unirsi alla campagna.

Rigel, e con egli anche i comandanti delle armate, fu felice di vedere quanti si fossero schierati volontariamente dalla sua parte, e i rinforzi furono accolti calorosamente.

Non erano questi, tuttavia, i soli aiuti che spontaneamente giunsero all'Alleanza: mentre Pelor si apprestava a tramontare tingendo di rosso il cielo, un altro grande drappello fu avvistato a sudovest mentre percorreva la Strada di Ahlissa. Rapida e in ordine, l'armata lasciò il sentiero e attraversò il Flanmi, giungendo a Orred prima che il sole fosse completamente scomparso.

«Abbiamo saputo che ci sarà una battaglia», disse Taklinn Holderek l'Immortale. «Possiamo partecipare anche noi?».

«Vecchio fabbro da strapazzo!» esclamò Rigel, rivedendo il compagno. «In tal pena mi facesti rimaner! Invano ti cercammo per mezzo di magia, ma nullo fu l'esito. Che t'accadde dopo lo scontro nella palude?».

Tutti notarono lo splendente aspetto di Taklinn, e così il nano fu costretto a raccontare subito delle sue peripezie in compagnia di Gerhilde e a Erackion, fino al suo ritorno sul Piano Materiale e al viaggio a piedi attraverso le Flanaess. In osservanza dei consigli di Moradin, Taklinn aveva visitato numerosi regni nanici, ed era giunto a Orred con settemila e settecento guerrieri nanici provenienti dalle Glorioles, dagli Altopiani delle Cave, le Colline di Ferro, le Headland e Abbor-Alz; di questi, settecento erano difensori nanici dall'addestramento inflessibile, uno dei peggiori anatemi per draghi e demoni. Certo Taklinn non era da meno: anche alla pallida luce del tramonto le sue armi di adamantio rilucevano come gemme di Celestia, la sua barba pareva ricavata dal bronzo, e i suoi occhi erano roventi fornaci che bruciavano nel freddo inverno; con fierezza l'einheri guidava i nani dai molti vessilli, con indosso il suo mantello smeraldo e la spilla di Onnwal allacciata alla spalla. Soltanto Rigel, con la sua luminosa aura celestiale, poteva rivaleggiare con Taklinn in splendore, poiché anch'egli portava la dorata armatura e le sacre armi e in viso appariva come un semidio.

Poco tempo era trascorso dall'arrivo dei nani quando i corni delle vedette suonarono l'allarme su Orred: nel cielo del crepuscolo volavano, infatti, numerosi draghi che da sudovest si avvicinavano alla città. Subito Taklinn si preparò allo scontro, ma una delle creature, la più grande, planò fino alla piazza centrale di Orred e si fermò a terra; il suo volto era una lamina lucida e ben levigata, e una cresta sorretta da lunghe spine scure originava dalla fronte e dai lati del collo, unendosi sulla schiena e continuando fino alla punta della coda; due corna lisce e splendenti spuntavano dietro ai suoi occhi, e aveva ali ampie e lucenti; il drago emanava un odore di pioggia, e le sue scaglie d'argento splendevano come metallo liquido. Era un dragone colossale, alto quanto cinque umani sovrapposti e tanto grande da misurare, dal muso alla coda, quasi venti metri.

Dalla spalla sinistra del drago d'argento una figura cupa e tenebrosa si alzò e, spalancando le grandi ali nere, si alzò in volo e scese poi a terra tra i presenti. Gybir Liadon, il Gran Maestro, il lich, l'Imperituro aveva fatto ritorno al cospetto dei suoi compagni prima della risoluzione finale. Non riconoscendolo come amico, in molti furono terrorizzati e tentarono di scappare, poiché l'aspetto del lich era tale che nemmeno i suoi compagni riconobbero facilmente il mezzelfo: i suoi capelli non avevano più il vivace e caratteristico colore ramato, ma erano divenuti d'argento, come la pelle di un drago, ed erano molto più lunghi; il viso poi era invecchiato, ancora più magro e pallido, nobilitato dallo sguardo severo dei due iridescenti occhi verdi, carichi di potere, e dalle *ali della notte* scure e maestose divenute d'ossa e carne. Con

il fedele scheletro di corvo imperiale sulla spalla, il Gran Maestro portava in capo il filatterio di mithril con incastonata la perla nera, e vestiva una tunica nera come l'ombra, con ricamata sul petto in fili d'argento il simbolo della luce lunare, lo stemma di Sehanine, cui si sovrapponevano i lineamenti stilizzati di un teschio ardente di fuoco bianco; tale ricamo simboleggiava le due divinità della morte e della magia segreta che guidavano Gybir. Bracciali di mithril coprivano i neri guanti di cuoio del Gran Maestro, con i quali egli impugnava il suo bastone d'ebano sormontato da una gemma rossa, mentre l'arco e le due katana dal fodero nero della madre e rosso di Kuranyie stavano allacciati alla schiena, tra le ali.

Nessun vapore era prodotto dal fiato del lich ma, pregno di saggezza e potere, il mezzelfo non era divenuto un essere malvagio, perché nei suoi occhi si poteva ancora leggere un grande amore, l'amore di chi aveva rinunciato alla propria anima per continuare a servire gli abitanti di Oerth.

Al seguito del Gran Maestro volavano undici potenti draghi d'argento legati alla sua stessa stirpe, e prima che il crepuscolo svanisse completamente cinquanta Stregoni dell'Ombra Lucente, tra i quali vi era Danel, finalmente nominato Stregone, fecero il loro ingresso a Orred; l'unico non morto al loro servizio era Emerwen Panwyr.

«Gybir – chiese l'einheri – non ti sei portato dietro un esercito di non morti?».

«Considerata la malvagità che ricopre Rauxes – rispose il lich – mi occuperò di questo strada facendo».

«Vorrai dire *strage* facendo». Il negromante sorrise, non perché avesse apprezzato la correzione del nano, ma perché si rallegrava nel constatare che divenire un guerriero immortale non aveva alterato l'animo di Taklinn.

Durante la sera anche Gybir raccontò del suo percorso tra le ombre, e in termini essenziali anche il viaggio a Oeder, da cui era giunto in volo assieme ai draghi. Il negromante parlava in modo molto grave, cercando di spiegare la sua effettiva natura a chi, come Lorinar o Xavener, poco lo conosceva.

«Se saprete essere miti e duri – disse infine Gybir – le vostre gesta saranno sempre più gloriose. Se riuscirete a essere deboli e forti, le vostre gesta saranno sempre più illustri. Io ho errato nell'essere sempre solo debole nel corpo e mite con i miei alleati, ma è venuto il momento che io, e voi con me, diveniamo forti nello spirito e duri con i nostri nemici. La vittoria di tutti noi dipende da questo».

I generali mormorano molto alle parole di Gybir, ma la saggezza dello stregone era inoppugnabile, e così fu riconosciuto come alleato. Xavener tuttavia non amava i negromanti, poiché il suo predecessore Ivid V aveva segnato la sua disfatta proprio ricorrendo alla magia occulta, e fino all'ultimo istante della battaglia avrebbe diffidato della presenza del mezzelfo di Vaiwosurë.

I massimi capi delle armate e i maghi più saggi trascorsero il resto della sera a pianificare l'attacco, riunendosi in una sala del palazzo del governatore. Secondo le informazioni che in cinque raminghi possedevano, il rituale avrebbe avuto luogo sulla sommità della torre imperiale, un alto osservatorio che si ergeva nel mezzo del palazzo, al centro della capitale.

«Dovremo sbrecciare la porta nord – disse Lynwerd studiando una mappa della città – e avanzare serrati fino al palazzo».

«I difensori nanici vi saranno d'aiuto in questo», disse Taklinn.

«Tuttavia ci saranno molti quartieri da attraversare – osservò il Duca Karll – e le nostre linee sarebbero vulnerabili agli attacchi dai lati. Per rendere sicura l'avanzata dovremmo conquistare ogni singolo isolato, il che ci rallenterebbe moltissimo».

Xavener indicò allora un possibile punto debole di Rauxes: la necropoli, grande quanto un intero villaggio, sorgeva fuori dalle mura a nordovest della capitale, circondata da una piccola foresta e il cui unico accesso era un sentiero pavimentato che si dipartiva dalla Strada di Adri; dal mausoleo dei Rax un corridoio sotterraneo conduceva direttamente alla base della torre, tuttavia il Grande Re sconsigliò, in effetti, l'uso della necropoli come punto di accesso, poiché guardiani senza età sorvegliavano le catacombe contro intrusi e profanatori, e dopo la caduta di Ivid V e i successivi sconvolgimenti numerosi non morti si erano destati e infestavano i sotterranei.

«Non possiamo teletrasportarci subito sulla torre con Arvenalia?», domandò Sid, ma la maga disse che una distorsione malvagia impediva di determinare esattamente la destinazione del viaggio.

«La vetta della to*rr*e non è affatto ampia – spiegò la maga – tanto che sbagliando di pochi passi *r*ischie*r*emmo di t*r*ova*r*ci sop*r*a il vuoto».

«E perché non servirci dei draghi d'argento?», suggerì Alamir.

«Temo che, sebbene sia attuabile, questo piano risulti pericoloso» disse un vecchietto vestito di grigio, entrando nella sala ove si teneva il consiglio.

«Mi dispiace per l'intromissione – si scusò poi l'anziano – in ogni caso io sono Lothirlondonis, il capo dei draghi d'argento che ora si trovano qui a Orred, e ho fatto l'onore a Gybir di essere il mio cavaliere. Ritengo che queste mie attuali sembianze siano più appropriate per l'occasione. In ogni caso, noi siamo qui per difendervi dai numerosi draghi rossi che servono i githyanki e la Fratellanza Scarlatta, e condurvi direttamente sulla torre potrebbe essere rischioso per noi e per voi: sulla sommità dell'osservatorio si stanno infatti ammassando forze che minaccerebbero anche noi draghi». Detto questo, Lothirlondonis se ne andò.

«Bene – proseguì il lich, ignorando lo sbigottimento dei presenti – noto che la sola possibilità concreta di successo risiede nella necropoli: io e gli stregoni del mio Ordine passeremo di lì, e potrebbero accompagnarci alcuni elfi, assieme a Thernja e Alamir, se lo desiderano». Jaroo e Cedras si offrirono di seguire il Gran Maestro, a patto che anche Sid e un po' di gnomi e halfling si unissero a loro. Il ladro non fece obiezioni, ma Rakehell Chert non si dimostrò favorevole.

«Abbiamo riunito tutto questo esercito per lasciare che qualche dozzina di stregoni faccia tutto?», obiettò il generale di Onnwal.

«L'esercito dovrà aiutarci a raggiungere la necropoli – spiegò Gybir – e distogliere l'attenzione del nemico dai cunicoli, ingaggiandoli in una battaglia convenzionale».

«Attaccando la necropoli resteremmo vulnerabili sui lati e alle spalle», osservò un generale di Irongate. «La Fratellanza Scarlatta ha almeno tre porte dalle quali uscire e accerchiarci, e non possiamo controllarle tutte».

«Invece sì» ribatté il druido. «Posso chiedere agli alberi dei boschi qui attorno di svegliarsi dal loro torpore invernale e di spostarsi davanti ai cancelli. Non sono dei grandi combattenti, soprattutto in questi mesi, ma una muraglia di alberi davanti a un paio di porte resi-

sterebbe molto a lungo alle lame e persino al fuoco: d'inverno il legno delle piante è umido e freddo, e non sarà facile per i nemici appiccarci il fuoco sopra».

«C'è poi un'altra cosa», aggiunse Taklinn. «Se mandiamo alla necropoli nani ed elfi nella giusta misura, questi potrebbero conquistarla senza troppo sforzo, essendo quasi completamente circondata da alberi, mentre il grosso dei nostri eserciti potrà assaltare la porta nord. Se saremo concentrati lì, anche la Fratellanza Scarlatta dovrà presidiare bene la porta, dividendo le sue forze e opponendo così meno resistenza nella necropoli. In questo modo potremmo anche attaccare con successo le mura, cogliendo la Fratellanza Scarlatta sia dall'interno che dall'esterno».

Sebbene Xavener non volesse lasciare che dei negromanti profanassero le tombe, tutti gli altri approvarono la strategia dell'einheri, e così anche il Grande Re dovette accettare, a patto di inviare dei suoi uomini assieme al lich. Stabilito il piano di battaglia e informati i capitani e i sergenti, tutti i gerarchi si ritirarono per riposare. Tutti tranne il lich, il santo e l'einheri.

La fredda aria della notte invernale non infastidiva minimamente il mezzelfo, che anzi si trovava in armonia con il buio e il ghiaccio. L'immensa distesa di neve sulle pianure Aerdy rifletteva la debole luce delle stelle e rischiarava flebilmente i bassi alberi sparsi nei campi. Da quando aveva incontrato Sehanine, Gybir si sentiva molto più vicino alle stelle e ai draghi, e amava starsene in alto, sulla cima di un alta torre, a contemplare il paesaggio circostante.

«Ti aspettavo», disse il Gran Maestro quando Soveliss lo raggiunse sul camminamento.

«Non c'è bisogno che tu tenti ancora di stupirmi, Gybir», rispose lei. «Il tuo arrivo non è stato certo meno spettacolare di quello di Rigel a Kernhold».

«Gli uomini sono più ubbidienti a chi si dimostra potente, specialmente se questo qualcuno cavalca un drago». Gybir non si era ancora voltato verso la ragazza, tenendo lo sguardo fisso sulla notte, e lei faceva lo stesso.

«Io credo che tu sia solo diventato megalomane. E non è un rimprovero: del resto anche Taklinn e Rigel lo sono diventati, dopo essere stati convocati a Celestia. È proprio una strana coincidenza che siate diventati tutti e tre degli eroi immortali appena prima della battaglia».

«Le coincidenze sono solo un modo che gli ingenui usano per spiegarsi disegni più complessi, e lo stesso vale per i miracoli. In tutto vi è un significato, anche se assurdo o inafferrabile dal punto di vista dei viventi». Gybir si voltò allora verso la mezzelfa. «Ma che importa? Ho attraversato le ombre e mezza Oerth aspettando di rivederti», disse, e la abbracciò. L'involontario desiderio di Soveliss del calore del suo amato restò inappagato, e forse anche irritato dal freddo tocco del lich. Non vi era corruzione nelle mani dello stregone, ma il freddo innaturale della morte era comunque molto intenso; la mezzelfa si fece comunque forza e ricambiò il gesto.

«Mi dispiace per quello che ti ho detto sul Piano delle Ombre, Soveliss, ma entrambi sappiamo che il nostro rapporto non può continuare, dopo quello che mi è accaduto. Apparteniamo a due mondi distinti, ormai».

«L'amore che mi hai dato prima di abbandonarci non verrà cancellato da nessun incantesimo, fosse lo stesso Boccob a generarlo. È vero, non posso più amarti come mortale, e il

modo in cui te ne sei andato, solo, tra le ombre, è una cosa che non potrò perdonarti mai. Però tu hai fatto sorgere in me qualcosa che è inevitabilmente destinato a perdurare nel tempo, anche quando più non sarò».

«Che vuoi dire?» chiese il mezzelfo, troppo conturbato per riflettere chiaramente. Soveliss sorrise dolcemente e baciò sulla fronte quello che era stato un bellissimo mezzelfo di ventisei anni.

«Sono incinta».

XLVII – cunicoli e dragoni

Immiseriti, avvolti nei loro mantelli, i soldati dell'Alleanza si destarono nelle fredde ore che precedevano l'alba. Già i duecentocinquantamila uomini si stavano muovendo con i trabucchi e le torri mobili oltre il Flanmi, quando il sole, pallido e pigro, si alzò tardivo alle spalle di Orred, ma ecco che subito, dopo un lungo inseguimento, Celene si levò anch'essa da sudovest e raggiunse Pelor, coprendolo in parte e gettando la sua grande ombra sulle Flanaess orientali, come in un eterno crepuscolo.

«Non consentite all'avversario di cagionarvi timore» rincuorò Rigel, parlando agli uomini. Tanti erano i soldati, sì che ogni capitano dovette ripetere alla propria truppa le parole del santo, nonostante la sua voce fosse chiara e tonante.

«Lasciaste le mogli e i figli vostri nel gelo di Cercafuoco – continuò il paladino – per marciar sulla capitale dell'anziana Aerdy; alcuni di voi già qui lottarono sei anni orsono, allora bramosi di potere, oggi desiderosi di libertà e vita. Tre giornate gli dèi concedono all'arme nostre, prima che flutti infiniti di immondi guidati dal loro stesso principe devastino il nostro mondo. Leviamo dunque lance e spade sui servi d'Orcus, incendiamo il cielo con il fuoco delle nostre saette senza aver timor della tenebra, e assaltiamo le porte di Rauxes, liberandola dal cancro che l'affligge».

Uno smisurato grido di battaglia si levò dalle armate, schierate a nord di Rauxes pronte all'attacco, e le mura della città tremarono dalle fondamenta; i soldati del Padre dell'Obbedienza si appostarono sui camminamenti in attesa dell'assalto poiché, essendo in inferiorità numerica, non osarono sfidare in campo aperto l'Alleanza; molte delle truppe Suloisi vennero però disposte attorno alla necropoli, poiché anche i generali della Fratellanza Scarlatta erano a conoscenza del passaggio segreto.

Metà degli elfi e dei nani, e gran parte della cavalleria degli umani guidati dal Duca di Urnst fu inviata ad attaccare la necropoli. La Fratellanza Scarlatta non disponeva di molti cavalieri, ma i suoi fanti corazzati fecero resistenza alle truppe dell'Alleanza; inoltre la cavalleria alleata si trovava in una strettoia, chiusa nell'esiguo sentiero che portava alla necropoli, e i barbari reclutati nelle giungle del sud potevano assaltare ai lati i cavalieri. Intervennero allora elfi e gnomi che, aiutati dall'eclissi, presidiarono in meno di un'ora tutto il perimetro del bosco, uccidendo silenziosamente i barbari e accerchiando i difensori, così da poter coprire i fianchi ai cavalieri. Frecce scoccate dal buio degli alberi gettarono il caos sulla retroguardia avversaria, e nello scompiglio creatosi i cavalieri di Karll caricarono energicamente i nemici; subito dopo i nani uscirono dal bosco e bloccarono la ritirata, trasformando lo schieramento

anteriore della difesa in un bersaglio fisso per i tiratori. Altri elfi e nani avanzarono tra i tumuli e i mausolei delle famiglie di Rauxes, e qui si accorsero che la vittoria non era ancora in mano loro: centinaia di non morti si nascondevano in ogni cunicolo attendendo nuove prede da divorare, e a poco valsero i riflessi degli arcieri silvani e le corazze dei difensori nanici contro i corrotti poteri dei morti; in quel momento si fecero però avanti Gybir e i suoi stregoni, che scacciarono o assoggettarono le creature della necropoli; molti non morti furono rinchiusi nei loro sarcofagi e nuovamente destinati al riposo, mentre altri, i più malvagi e blasfemi, vennero distrutti dal Gran Maestro stesso, e infine a quei pochi scheletri e zombi di cui non si conosceva il sepolcro fu ordinato di disporsi in una truppa e di seguire il lich.

Lungo le mura di Rauxes, intanto, numerosi alberi smossi dalla magia del druido si erano posti davanti alle porte orientale, occidentale, di nordest e nordovest, in modo che nessuno potesse tentare una sortita o correre in aiuto ai soldati che difendevano la necropoli, poiché le porte meridionali si affacciavano già sui ponti che attraversavano l'Imeda e il Flanmi. Tutti i difensori della città si erano perciò radunati nei pressi della porta settentrionale, dove Taklinn e Rigel stavano preparando l'assalto con buona parte della fanteria. Numerosi draghi rossi si erano lanciati in volo all'alba per ostacolare gli assedianti, ma i draghi d'argento avevano anch'essi preso il volo, scatenando tempeste e addensando nuvole per disorientare le creature nemiche, per poi attaccarli all'improvviso ghermendoli e trascinandoli lontano; fu così che iniziò una grande battaglia tra draghi sul buio cielo di Rauxes.

Dall'esterno le macchine d'assedio scagliavano proiettili infuocati e immensi macigni contro i bastioni, e dalle torri i trabucchi rispondevano, seminando il disordine tra gli assedianti. In breve tempo i comandanti dell'Alleanza compresero che poco avrebbero potuto le catapulte contro le solide mura della città, e fu così che a Taklinn venne un'idea da molti ritenuta poco efficace, ma che infine si rivelò un ottimo piano: muovendosi con molte torri d'assedio verso le porte, le catapulte nemiche avrebbero cercato di abbattere quelle che costituivano la minaccia maggiore e il bersaglio più facile, cioè le torri più vicine al bastione del cancello, trascurando così altre torri d'assedio che avrebbero attaccato invece su un segmento di mura lontano dai bastioni.

«Non sarà necessario riempire di uomini le torri che avanzeranno al centro», spiegò l'einheri. Rigel non condivideva la tattica del nano, così come Dydd e Lynwerd, che la consideravano una manovra «poco ortodossa», ma proprio per questo Rakehell Chert fu invece d'accordo con Taklinn, e anche il Grande Re riteneva buono il piano di Taklinn, poiché Xavener, segretamente, desiderava arrecare il minor danno possibile alla città.

«Pensateci bene» disse allora Taklinn. «Possiamo abbattere le porte con un ariete o distruggere le mura a suon di catapulte, ma entrare a Rauxes per una piccola breccia con i difensori ancora sulle torri sarebbe un vero massacro, senza parlare del tempo che ci occorrerebbe per fare tutto ciò. Lasciate cha vada con dei difensori nanici sulle mura, e in meno di due ore vi aprirò la porta nord».

I comandanti dovettero infine cedere alle argomentazioni dell'Immortale, e i genieri iniziarono subito a preparare le torri.

I difensori nanici sfondarono le grandi porte di legno massiccio del mausoleo dei Rax, un imponente edificio grande più dello stesso palazzo dei Grandi Re. Nella necropoli Gybir aveva guidato i suoi compagni e le truppe migliori all'interno del mastodontico sepolcro; numerosi erano i bui cunicoli che si diramavano dall'entrata e il cui termine si perdeva nell'ombra. Lungo tutte le pareti erano posti i sepolcri di antichi personaggi del Grande Regno, e le aule d'onore erano dedicate alle figure più prestigiose, tuttavia molte erano anche le lapidi divelte, e una moltitudine di ghoul e wight si aggirava nelle tenebre, sotto il dominio dei malvagi sacerdoti di Hextor che ancora si nascondevano nei cunicoli segreti; il Gran Maestro avanzò tra le gallerie senza timore per i non morti, giacché questi temevano il lich, e al fianco di Gybir i suoi compagni, Sid, Alamir, Thernja e alcuni vecchi alleati come Jaroo e Cedras esploravano il mausoleo alla ricerca del passaggio segreto; l'impresa venne fin da subito ostacolata dalle numerose trappole che difendevano le tombe, e dai guardiani stessi che pattugliavano il mausoleo, formidabili combattenti che non temevano il lich e assalivano dagli angoli tenebrosi qualsiasi intruso; i guardiani tuttavia non potevano competere, anche nel pieno del loro potere, con l'esperienza dei raminghi e con la loro abilità in combattimento, sicché il gruppo si fece strada fino a una stanza circolare al cui centro stava un altare di bianco marmo.

«Xavener sostiene che in questo luogo si apra il passaggio segreto» disse Gybir, esortando i compagni a cercare un meccanismo o una porta nascosta. Sid non volle però agire di senno, e saltò con un solo balzo sul pesante altare: come fece ciò una raffica di dardi avvelenati partì dal pavimento attorno all'altare puntando a cono sopra di esso, ma grazie alla sua minuta statura l'halfling poté chinarsi e schivare la trappola di pochi pollici.

Tanto inevitabili quanto inutili furono i rimproveri dei compagni; in ogni caso il piccolo scassinatore vide, dalla posizione china sull'altare, che una delle colonne che ornavano l'aula aveva un segmento le cui scanalature non coincidevano con il resto del corpo, come se fosse stato ruotato. L'halfling scese allora dall'altare e andò a mettere mano sul segmento di colonna, e si accorse così che si trattavi di un congegno mobile: ruotandolo di mezzo giro attivò così un meccanismo che fece scendere l'altare sotto il pavimento, e attorno a esso suolo sprofondava in una scala a chiocciola.

«A volte il pensare poco risulta più efficace» osservò Gybir, e scese nei sotterranei con i suoi compagni, assieme a tutti coloro che ebbero il coraggio di seguirli.

In quel pomeriggio oscurato dalla luna pesanti macigni venivano scagliati dai trabucchi contro le torri di legno che gli assedianti spingevano verso la porta. Come aveva immaginato Taklinn, i difensori non si erano accorti che alcune torri d'assedio erano vuote, e così le catapulte venivano puntate contro le minacce più vicine. Troppo tardi l'inganno fu svelato: i nani raggiunsero infatti le mura nel punto più lontano dalla gittata delle armi nemiche, ignorando le frecce scagliate dai camminamenti merlati; alla testa di un grosso contingente di guerrieri, l'einheri saltò giù dalla rampa di legno e iniziò a seminare il panico tra i soldati nemici che gli si opponevano. Subito su entrambi i lati delle mura scoppiò la battaglia, mentre altri soldati umani e nanici sopraggiungevano con numerose scale per prestare aiuto ai compagni.

Nel disordine della battaglia giunse alle orecchie divine di Rigel un messaggio d'allarme: i draghi avevano avvistato un grande esercito dagli stendardi neri provenire da nord; una grande armata mandata dall'Impero di Iuz era venuta infatti in soccorso della Fra-

tellanza Scarlatta, poiché entrambe le fazioni desideravano la vittoria di Orcus.

«Sono molte migliaia di uomini – disse Lothirlondonis al paladino, lasciando temporaneamente la battaglia nei cieli – e potrebbero costituire un pericolo per voi, ora che le vostre forze sono divise. Alcuni di noi possono affiancarvi nella battaglia, ma dovrete richiamare la cavalleria dalla necropoli e schierarla contro Iuz. Molti, infatti, sono gli arcieri che il mezzo-immondo ha inviato».

Rigel seguì il consiglio del dragone d'argento, ordinando di inviare quasi tutti i cavalieri sul fronte settentrionale, e con quelli si mossero anche Lynwerd, Grogan e lo Szek; il santo ebbe invece il sentore che Taklinn fosse in pericolo, e si affrettò a raggiungerlo sulle mura.

L'einheri si era intanto fatto strada con i difensori nanici fino ai bastioni della porta nord, e aveva preso il controllo dei meccanismi della porta, ma sapeva anche che il generale che comandava la difesa era intrappolato sulla sommità del bastione, dove i trabucchi nemici ancora scagliavano i loro terribili colpi sugli assedianti. Il nano salì rapido le scale e raggiunse la terrazza superiore; quasi tutti i nemici si fecero da parte, avendo visto di cosa si era mostrato capace l'einheri lungo le mura; solo tra tutti restò Hodd il Curioso, il derro che già aveva affrontato Taklinn quando entrambi si trovavano a Onnwal, prima della battaglia di Ovestorrione. Il mezzo-nano aveva un'armatura e delle armi nuove, più terribili, e nei suoi occhi si leggeva che oltre alla follia congenita era nata nel derro anche una forza perversa donatagli dall'adorazione degli immondi. Senza esitazione il nano delle Yatil si lanciò sull'avversario, ma quello si difese abilmente e piantò la sua ascia nel petto dell'einheri. Taklinn era un semidio, certo, ma in quella ferita era stato infuso tanto odio che l'adamantio dell'armatura e la carne del nano ne soffrirono molto; opponendosi al dolore, Taklinn contrattaccò con maggior furia, e questa volta colpì il suo avversario, ferendolo al polso e spingendolo indietro; in quell'attimo giunse finalmente anche Rigel, che assalì alle spalle il derro e quasi lo ferì a morte, ma subito Hodd emise un terribile lamento che trasformò il suo volto in una maschera raccapricciante, tanto che i due cavalieri dovettero distogliere lo sguardo per non rimanerne eternamente segnati. Il generale nemico tentò allora di colpire i suoi avversari storditi, tuttavia questi si fecero forza e colpirono in tempo il nemico, trafiggendolo simultaneamente con le loro armi sacre.

Non vi fu tregua per i due guerrieri: un giovane drago rosso si tuffò immediatamente in picchiata sui bastioni, ma Taklinn gli si mise contro senza timore, ferendolo all'ala e immobilizzandolo sulla cima dell'ampio torrione, quindi lo pugnalò con l'urgorsh nella schiena e lo colpì al cuore, lasciando che negli ultimi spasmi la creatura si gettasse al suolo.

Sconfitti Hodd e il drago, i due eroi si guardarono attorno: la porta settentrionale di Rauxes era sotto il loro controllo, ma sarebbe stata subito persa se gli attaccanti non avessero continuato l'avanzata; il sole eclissato stava però tramontando, gli uomini erano stanchi e infreddoliti, e i feriti non mancavano. A nord i cavalieri alleati stavano avendo ragione delle forze di Iuz, ma i sudori freddi stavano sfiancando i cavalli e i guerrieri erano allo stremo delle forze; fermarsi per la notte avrebbe comunque significato perdere tutto ciò che in quel giorno avevano conquistato, e l'esercito di Iuz si sarebbe potuto unire con la Fratellanza Scarlatta per riorganizzarsi. Rigel tenne allora un rapido consiglio di guerra con i generali e i sovrani presenti, persuadendoli a continuare la battaglia: fece dunque richiamare in città tutti i soldati rimasti fuori dalle mura e sbarrò le porte, chiudendo le armate di Iuz sole al di fuori di esse. Il

paladino parlò quindi ai soldati, esortandoli con calde parole a compiere l'estremo sforzo per la loro stessa sopravvivenza, e questi, sotto la sua guida, voltati i trabucchi sui bastioni verso l'interno della città, ripresero a combattere nella notte senza lune.

I cunicoli che si sviluppavano sotto la necropoli erano stretti e umidi, infestati in ogni più piccolo recesso da non morti tanto terribili che nemmeno Gybir aveva mai visto con i suoi occhi, e le trappole non mancavano. Il lich, Sid e i due Holimion avevano condotto i guerrieri e gli stregoni nel passaggio segreto, raggiungendo il rifugio sotterraneo dei guardiani senza-morte; le creature pattugliavano senza requie i corridoi, e furono necessari molto tempo e grande volontà per scovarli tutti e distruggerli.

Sid nel frattempo aveva scovato qua e là alcuni oggetti preziosi abbandonati, forse parti di un tesoro più grande raccolte da avventurieri meno fortunati e sparse per le catacombe durante la fuga; uno di questi cercatori di tesori fu in effetti trovato dai raminghi, morto da alcuni anni, mentre attraversavano le fogne della città. L'halfling riempiva avidamente la sua borsa magica, ma stava anche attento alle trappole, onde evitare nuovamente di mettersi nei guai; attraversando una piccola sala sotterranea il ladro trovò un trabocchetto ben nascosto, e credendo di averlo disinnescato lo superò felpato, per raggiungere un piccolo tesoro abbandonato in un angolo; Sid invitò i suoi compagni a seguirlo, ma quando Alamir avanzò di un passo la trappola scattò, e per poco l'elfo non fu dilaniato da decine di lame scagliate attraverso la stanza; il druido si scansò immediatamente, e nonostante ciò si procurò una ferita alla spalla, poco profonda ma ugualmente dolorosa.

La curiosità dell'halfling lo portava poi a incontrare per primo i non morti che infestavano i passaggi; fortunatamente, però, Gybir accorreva sempre in tempo per domare, e all'occorrenza distruggere, i non morti. Il mezzelfo avanzava sempre circospetto e flemmatico, accompagnato dal suo famiglio d'ossa e ombra e da Emerwen, la sua guardia del corpo; ormai non vi erano non morti che potessero rivaleggiare in potenza con il Gran Maestro, tuttavia Danel e gli altri stregoni sentivano che l'Imperituro non aveva ancora liberato tutte le energie di cui era capace.

Il tempo aveva abbandonato i mortali, scacciato da un evento celeste che nemmeno i draghi più antichi ricordavano: veloce quanto il sole, la luna piccola aveva avanzato nel cielo, coprendo per tutto il breve giorno invernale il disco di fuoco, con la luna grande che li seguiva per unirsi alla danza. Durante tutta la notte successiva i soldati avevano combattuto in ogni singola strada vicino ai cancelli settentrionali, per non rendere vane le loro fatiche; anche Soveliss e Ninafer, seppure nobilitate dal loro sangue elfico, dovettero infine cedere e fermarsi come gli altri, mentre i soli Taklinn e Rigel non mostravano segni di stanchezza.

All'alba del ventiseiesimo giorno di Cercafuoco l'Alleanza controllava i due quartieri più a nord della capitale, ma entrambe le linee erano troppo esauste per continuare lo scontro. Quel poco calore residuo era svanito il giorno precedente con l'inizio dell'eclissi, la quale si continuò nella seconda giornata: già il sole era sorto parzialmente coperto dal nero disco di Celene, e presto anche la Luna li raggiunse, interponendosi tra i due astri. I draghi d'argento stavano in guardia sui tetti delle case dove erano stanziati i soldati, generando una cupola magica sopra i quartieri conquistati per proteggerli dagli attacchi dei draghi rossi o dei maghi

nemici; lungo le strade da entrambe le parti si costruivano barricate e si spostavano baliste e piccole catapulte, preparandosi a contrastare il nemico. Fu tuttavia difficile riposare tranquilli, sia perché l'esercito di Iuz si stava apprestando ad assediare le mura, sia perché oscuri poteri incombevano su Rauxes, facendo sorgere il timore nei cuori degli uomini, che nel sonno erano afflitti da terribili incubi e che nella veglia dubitavano dei draghi d'argento e talvolta degli stessi generali; solo grazie alle parole del paladino gli animi dei soldati non divennero troppo inquieti.

Anche nei sotterranei il riposo era difficile, poiché il fetore e le grida lugubri delle creature dell'ombra rendevano appetibile il cedimento alla follia e alla disperazione, ma coloro che si trovavano nei passaggi segreti erano in gran parte combattenti valorosi, e tutti si facevano forza l'un l'altro.

Quando il sole eclissato tramontò per la seconda volta, dai quartieri controllati dall'Alleanza si levarono molte grida di stupore e paura, poiché sopra la città volteggiava un immenso drago che non era rosso né d'argento. Questo venne a posarsi sui tetti degli edifici settentrionali, di fronte a Taklinn, Rigel e Soveliss con le sue ali a vela che ondeggiavano fino alla punta della coda. Barbigli da pesce gatto circondavano la sua bocca, il collo era lungo e aveva due creste che erano continuazioni delle corna, poste dietro agli occhi, le quali partivano dal naso e dalle sopracciglia. Una fragranza di zafferano e incenso si diffondeva dal suo caldo fiato, e anche al buio le sue scaglie brillavano come oro lucidato.

«Salute a voi, o principe di tutti i draghi – salutò il santo – è per me un onore e una sorpresa godere della vostra presenza». Anche Taklinn salutò cortesemente il drago d'oro, appellandosi a questo come «vostra signoria», e il drago ricambiò i saluti. Il timbro vocale del drago fece avere al paladino come un'illuminazione e, forse proprio perché egli indossava l'anello d'oro, si accorse di conoscere già il dragone, ma sotto mentite spoglie.

«In vero vi conoscemmo qual Grande Sindaco d'Irongate!» esclamò il cavaliere, e tanto il drago quanto l'einheri e Soveliss dovettero dimostrare tutto il loro stupore, non ultimo il fatto che Rigel aveva fama di essere poco accorto e un tantino lento nel capire le cose.

«Il mio vero nome è Ayunken-Vanzan, e faccio parte della guardia personale di Bahamut. Assunsi le sembianze umane e divenni sindaco di Irongate per potervi incontrare e prestare l'aiuto necessario per la vostra missione, imperciocché gli dèi sapevano che voi vi sareste messi alla ricerca delle tre chiavi. Mi è stato riferito però che a fatica le vostre linee stanno avanzando, e ho quindi ottenuto licenza dal Drago di Platino per venire in vostro aiuto».

Lieto di apprendere queste notizie, Rigel consegnò spontaneamente il proprio anello d'oro ad Ayunken-Vanzan, che diventò così ancora più splendente e pressoché invincibile, e in cambio il drago permise a Rigel di essere il suo cavaliere. Volando così nel cielo, il santo risollevò gli animi dei soldati e li guidò all'attacco verso il palazzo. A terra, Taklinn fece allargare le truppe, conquistando i quartieri laterali piuttosto che attaccare direttamente a sud, e questa fu una mossa inaspettata alla quale la Fratellanza Scarlatta non poté opporre resistenza; in questo modo le forze alleate poterono procedere da più punti verso il palazzo reale, come un grosso cuneo che si infilava tra i grandi edifici della città e avanzava spezzando le linee nemiche. Oltre a ciò, l'einheri prese con sé numerosi rinforzi nanici e chiese ai draghi d'argento più grandi di trasportali sul viale che dal palazzo dei Grandi Re si portava alla Strada del Sud. La Fratellanza Scarlatta, anche se attaccata sui lati, non poté fare a meno di inviare rinforzi anche sul fronte meridionale, frammentando ulteriormente le proprie forze; tuttavia l'ascia degli Holderek era imbattibile da braccio umano, e contro il nano furono perciò mandati anche dra-

ghi rossi e un gran numero di githyanki; l'einheri non si fece intimorire, e fiancheggiato dai suoi difensori nanici e dai draghi d'argento abbatté uno dopo l'alto le creature malvagie che lo assalivano, vulnerabili sia i githyanki quanto i draghi alla rovente lama dell'ascia di adamantio, riforgiata nella Fucina delle Anime.

Si combatté senza tregua per ogni singolo vicolo di Rauxes, tra cariche di cavalieri sulle strade principali e aliti di drago sugli edifici più alti. Un'emozione tutta nuova era cresciuta nei cuori degli alleati, che combattevano incoraggiati dai grandi eroi che li guidavano, e al contempo spauriti dalle ombre malvagie che permeavano ogni pietra della città, desiderando giungere al più presto alla conclusione di tutto, nel bene o nel male, onde epurare la capitale dal marcio potere che la governava oppure abbandonarla per sempre.

Sottoterra la battaglia non fu meno cruenta; migliaia di passi dovettero compiere quei valorosi che si erano addentarti nel passaggio segreto, e spesso la strada che sembrava essere quella giusta si rivelava solo alla fine un vicolo cieco, ma gli occhi attenti degli elfi e la propensione degli halfling per il pericolo permisero alla squadra, dopo alcuni tentativi, di trovare la via corretta; i chierici di Hextor vennero scovati e abbattuti, e così anche soldati della Fratellanza Scarlatta che si erano infiltrati nei sotterranei nel disperato tentativo di fermare l'avanzata dei nemici, ma nessuno tornò in superficie per riferire il proprio fallimento. Nel tardo mattino del ventisettesimo giorno di Cercafuoco, solstizio d'inverno e terza giornata di battaglia, le armate dei reami delle Flanaess guidate da Taklinn e Rigel avevano raggiunto le mura interne del palazzo imperiale, al centro di Rauxes; uomini e draghi da entrambe le parti erano caduti nello scontro, e ora quei pochi difensori Suloisi rimasti erano asserragliati nell'immensa dimora dei Grandi Re Aerdy.

Ugualmente le forze che seguivano Sid, Gybir e Alamir si trovavano in quelle ore sotto le fondamenta del palazzo. Le truppe dormivano, esauste, chiuse in un'ampia stanza ben difendibile, recuperando le forze per il confronto definitivo; ma Gybir, immune a sonno e fatica, non riposava, e decise di esplorare con Emerwen i cunicoli circostanti; superò gli stregoni e i non morti che sorvegliavano la zona e si avventurò nell'ignoto.

«Dove vai?» chiese Sid di punto in bianco, sbucando dal buio alle spalle del Gran Maestro.

«Per quanti sforzi io possa compiere nell'oppormi, sembra inevitabile che tu mi stia sempre appresso» disse il negromante, senza rispondere alla domanda dell'halfling; quest'ultimo non se ne curò granché, e continuò a seguire saltellando il mezzelfo. Assieme ad Emerwen, i due percorsero un corridoio la cui tenebra sembrava quasi avere consistenza, tanto era profonda; infine la luce che scaturiva dal bastone di Gybir illuminò una grande porta di legno in fondo al corridoio; era aperta, e dava accesso a una stanza dal pavimento decorato da rune e bassorilievi e a pianta triangolare, di cui ogni parete era lunga undici piedi; su ciascuna di esse c'era una porta identica alle altre, ma a eccezione di quella da cui erano entrati, i raminghi notarono che le porte erano chiuse. Sid scassinò abilmente quella alla sua sinistra e la aprì, dapprima con cautela, senza emettere cigolii, ma non appena riuscì a vedere al di là della soglia spalancò rumorosamente il portone e si gettò nella stanza: aveva trovato la sala del tesoro degli antichi re, e già il ladro si stava affrettando a riempire la sua borsa magica di ogni gemma od oggetto prezioso che fosse alla portata delle sue braccia minute. Gybir scosse la testa, e con lui Hoder, tuttavia il lich non si allontanò dalla sala, avvicinandosi invece a una statua di pietra che in fondo all'aula sporgeva dalla parete rocciosa; la scultura rappresentava una donna dal viso e il corpo velati, che reggeva con le mani a canestro una piccola sfera di adamantio attaccata a un manico di legnoscuro. Sia il mezzelfo sia l'halfling nutrivano uno spontaneo interesse per quel talismano, ma fu Sid ad essere spinto dalla sua mancanza di prudenza ad avvicinarsi immediatamente all'oggetto e ad afferrarlo: un crudo boato echeggiò nella stanza, e l'halfling sentì la sua mano irrigidirsi come marmo, ma trattenne le grida di do-

lore.

«Sei fortunato – disse il negromante, esaminando il braccio paralizzato – visto quanto sei incauto. Tra non molto la paralisi cesserà».

«Sì, ma fa un male cane!» si lamentò l'altro.

«Chissà che questa volta tu abbia assimilato la lezione» disse Gybir, quindi si avvicinò anch'egli al talismano, e senza troppa esitazione lo afferrò, incolume.

«Non è giusto!» protestò Sid. «Perché a te non fa niente? Ah, già, lo so: tu sei un *lik*, sei invincibile e tutti scappano quando arrivi».

«Ciò che dici non è poi errato – ragionò il Gran Maestro – ma ritengo che tale immunità sia dovuta più alla mia conoscenza della magia piuttosto che alla mia natura di non morto. Non ho idea di quale sia la funzione di questo oggetto, ma percepisco che si tratta di un artefatto oscuro; lo conserverò io. Tu prendi pure tutto il resto: non me ne assumerò la responsabilità».

Dopo che Sid ebbe colmato la sua borsa con ogni tipo di tesoro che era riuscito a infilarci dentro, i due varcarono la seconda porta, e questa volta fu Gybir a doversi trattenere dall'esultare: al fianco della sala del tesoro era situato l'antico sepolcro di Räxol, il signore di Aerdy, il primo Grande Re delle Flanaess. Il sovrano giaceva in un sarcofago di pietra al centro della stanza, su un piedistallo largo quanto l'altezza di due umani, e sollevato sopra sette alti gradini; ai quattro angoli della sala sepolcrale, quattro piccole bare di pietra custodivano i corpi dei guardiani del Grande Re: non appena i due intrusi ebbero aperto la porta, le tombe si scoperchiarono e quattro mummie armate di tutto punto si avvicinarono ai due cavalieri brandendo le grandi scimitarre; Gybir tese allora la mani verso i non morti, e subito quelli si arrestarono, servi del potere occulto del lich. Questo si mosse allora ai piedi del grande sarcofago, si inginocchiò di fronte alla tomba e invocò i poteri dell'ombra con una lunga preghiera in Moilian. La terra tremò, voci di spettri si diffusero tra i raggi di luce vermiglia che fuoriuscivano dalle fessure del sarcofago. Quando il rituale fu terminato, la mummia di Räxol sollevò il pesante coperchio del suo sepolcro e si sollevò in piedi sopra i bordi di esso.

«*Potente sovrano* – disse quindi Gybir nella Lingua dei Morti – *vi ho richiamato dal riposo infinito giacché una grande minaccia incombe sul vostro impero, e già essa è prossima al compimento. Con l'autorità di Wee Jas, io vi chiedo di unirvi a noi*». Non fu necessario aggiungere altro: i supplicanti dell'aldilà possono conoscere più di quanto i mortali pensino.

Le porte decorate caddero fragorosamente, spinte dalla moltitudine di soldati che entravano nel palazzo. Il terzo giorno di battaglia giungeva al termine, così come il compimento dell'eclisse, e Rigel aveva guidato i suoi uomini nell'ultimo attacco contro il palazzo dei Grandi Re, diretto alla torre. Le forze residue si erano trovate attaccate, come previsto, dall'interno e dall'esterno: dalle catacombe e dai passaggi segreti era infatti fuoriuscita un'orda di non morti capeggiata dallo stesso Räxol, un non morto di potere paragonabile a quello di Gybir, e mentre centinaia di difensori nanici spianavano la strada agli arcieri elfici, halfling e gnomi si appostavano negli angoli bui cogliendo di sorpresa chi sperava di essere in salvo.

Pelor sulle due lune allineate davanti a esso aveva formato due corone di luce nel cielo buio e privo di stelle, come un anello di platino circondato da una luce argentata; all'alba di quel giorno di solstizio le forze di Iuz, impegnate a creare un varco nelle mura di Rauxes per soccorrere i loro alleati, erano state attaccate da dei rinforzi inaspettati: Jallarzi Sallavarian, uno degli arcimaghi del Circolo degli Otto, aveva condotto un esercito da Greyhawk in aiuto all'Alleanza, e per tutta la giornata c'era stata battaglia fuori dalle mura. Le truppe di Iuz furono disperse, e Greyhawk si unì ai suoi alleati per sferrare l'offensiva finale.

Il sole eclissato era già sceso dietro alle alte mura della città quando il palazzo cadde in mano all'Alleanza; mentre in tutto il centro di Rauxes infuriava la battaglia, i cinque cavalieri e il loro seguito si riunirono nella Sala del Trono di Malachite, ai piedi dell'osservatorio. Gybir,

Rigel, Taklinn, Sid, Alamir, Thernja, Soveliss, Danel ed Emerwen; tutti erano sconvolti da tre giorni di battaglia, ma serbavano ancora molte energie per ciò che li attendeva sulla torre.

L'osservatorio era un grosso torrione di pietra chiara a base quadrata, sui cui angoli degli ampi contrafforti rendevano la struttura più stabile e armonica, salendo fin quasi alla sommità e lasciando che la terrazza superiore prendesse una forma ottagonale.

Molti furono i nemici che si posero sul cammino degli eroi, e gran parte di essi erano quei gregari di Charir Vith già affrontati a Onnwal, ma uno dopo l'altro caddero o fuggirono: l'ascia fiammeggiante di Taklinn colpiva oltre gli scudi e fendeva qualsiasi metallo, Rigel abbagliava di luce sacra chiunque lo ostacolasse, e il potere di Gybir raggiungeva anche i più forti tra i nemici.

Otto piani attraversarono i cavalieri, superando a ogni piano una sfida; lasciarono indietro Soveliss, poi Danel, Thernja e il fantasma, affinché presidiassero i vari livelli: solamente la compagnia originale salpata da Monmurg giunse all'ultimo piano, al di sopra del quale vi era la terrazza ove si svolgeva il rituale. Nessuno dei cinque cavalieri credette ai propri occhi nel vedere che Charir Vith, anche se visibilmente cambiato, era ancora *vivo*.

«Sei più duro di quanto ricordassi» esclamò Taklinn. «Se non ricordo male ti avevano ucciso».

«A onore della franchezza – rispose il mezzo-drago rosso – sono stato io a uccidermi». La guardia nera aveva perso il vivido bagliore rubino della sue pelle squamosa, e i suoi occhi erano infossati e spenti; una tenebra marcia promanava dalla sua armatura nera.

«Ho sacrificato me stesso e la mia sconfitta in nome di Orcus, e il Principe mi ha ricompensato con una nuova nascita, raccogliendomi dall'Abisso e portandomi qui a Rauxes affinché difendessi la sua venuta».

Charir Vith era compiaciuto di ascoltarsi, convinto di incutere il terrore nei suoi avversari; Rigel però assunse un'espressione ieratica ma soddisfatta. Alzò la mano che reggeva Alastella e dalla sua bocca risuonarono parole di lingua Celestiale.

«*Immondo e non morto ti presenti al mio cospetto, fuggito dall'Abisso infinito, tu corrotto dinnanzi al santo, e di questa tracotanza in nome di Heironeous io ti condanno*».

Il Sacro Vendicatore e l'armatura d'oro e platino si illuminarono come stelle, e il mezzo-drago non morto sentì un fuoco bruciare dentro di sé; riuscì appena a maledire il nome di Heironeous prima di essere consumato dal fuoco bianco, ma le fiamme disgregarono anche le parole dell'immondo, annullando il loro potere prim'ancora che avessero effetto.

Charir Vith era stato distrutto per sempre, esiliato dal Sacro Vendicatore del Brancaleone.

«Orsù – richiamò subito Rigel – il sacro fuoco ha facoltà di suscitar meraviglia, ma non desidera esitazioni affatto».

Una debole luce gialla illuminava la vetta dell'osservatorio, e dopo il tramonto dell'eclissato sole tale luce si era resa visibile anche dal basso, ove ancora si combatteva. Due rampe parallele di scale conducevano alla terrazza, e dapprima nessuno ostacolò i raminghi; quando questi raggiunsero la loro destinazione videro che agli angoli della terrazza sorgevano quattro antiche statue alte nove piedi ciascuna, e tra queste un circolo magico emanava quella putrida luce gialla, innalzandosi in un getto di energia alla cui base ruotavano i tre artefatti degli scrigni: il tetraedro di legno era imprigionato nella bolla cristallina, a sua volta racchiusa nel cubo metallico. Tre sacerdoti erano riuniti attorno al circolo, ed erano in parte immersi nella colonna di luce che si agitava convulsamente verso il cielo popolato di draghi, in attesa che tutti i pianeti di Pelor fossero allineati; uno dei tre chierici era una mezza-immonda, Ashali, che già aveva affrontato i raminghi a Scant; vi erano poi un fattucchiere githyanki, probabilmente Zagsmhar, e un sacerdote in parte umano ma alto quanto un ogre: egli era Quah-Nomag, il Re dei Teschi, il maggiore tra i sacerdoti mortali di Orcus. Attorno ai tre incantatori

stavano alcuni githyanki e ogni genere di demoni; vicino ad Ashali c'erano anche la succube che aveva raccolto le chiavi, con essa il Padre dell'Obbedienza, e con grande stupore per i cavalieri, la stessa Kuranyie, evasa dalle prigioni di Onnwal; Quah-Nomag era invece accerchiato da diversi non morti, per lo più vampiri, e tra questi un'orribile vampira di natali mezz'orcheschi, Kauvra, e con lei anche Harthoon, uno dei più potenti lich conosciuti sul Piano Materiale; erano questi due, assieme a Quah-Nomag, i più temuti servitori del Principe Demoniaco dei Non Morti.

Ciò che più spaventò i cinque raminghi furono però i due grandi demoni che si ergevano dietro al cerchio magico: il primo era un torreggiante umanoide alato che trasudava fiamme e potere sinistro, armato di una spada e una frusta che a vedersi sembravano fatte di puro fuoco; era questo un balor, tra i più grandi e terribili esseri dell'Abisso, una creatura tanto malvagia da essere temuta anche dagli altri demoni. Accanto al balor un essere grande e insolito simile a una donna impugnava con le sue sei braccia altrettante armi, e al di sotto della vita il suo corpo prendeva la forma di un gigantesco serpente dalle spire verdi; marilith la chiamavano i demonologi, a indicare un generale e stratega abissale.

Il balor anticipò qualsiasi attacco dei raminghi: fece precipitare su di essi una devastante pioggia di fuoco, incendiando le loro vesti e ustionando i loro volti, e mentre i cavalieri cercavano di sottrarsi alle fiamme una moltitudine di demoni si rovesciò su di loro. I cinque si difesero abilmente, facendo a pezzi qualsiasi avversario incontrassero, ignorando l'inaspettato calore e il dolore inflitto dal balor; la marilith evocava però di continuo altre cerature immonde, poiché il loro transito tra i piani era facilitato dall'eclissi, incalzando di continuo i raminghi. Taklinn allora impugnò il corno donatogli da Moradin e lo suonò con tutto il fiato che aveva; solo a udirne il richiamo, molti nemici si allontanarono intimoriti, e molti altri lo fecero quando attorno all'einheri si materializzarono sei guerrieri di Erackion armati e splendenti, che si affiancarono al nano nella mischia. In quel mentre giunse anche Jallarzi Sallavarian, con indosso una succinta tunica viola e i capelli neri raccolti sulla nuca. Subito l'arcimaga evocò un fuoco arcano che spazzò via molti dei demoni e githyanki; quelli rimasti, in preda alla disperazione, si gettarono dalla torre per sottrarsi alla punizione della marilith. Il generale dell'Abisso scagliò allora la sua ira sui raminghi, creando dinnanzi a loro un'alta barriera di lame che li separò dal cerchio magico, ma i nani sfondarono anche questa difesa e avanzarono sui sacerdoti che presiedevano al rituale; assieme a Rigel, Taklinn e i suoi guerrieri si scontrarono con le guardie del corpo che circondavano il cerchio. Alamir si vide venire incontro lo stesso Padre dell'Obbedienza, ma questa volta il druido non si fece raggirare: mentre Sid rallentava il demone con una pioggia di frecce, l'elfo piantò in terra il bastone del druido Meno, e i numerosi intagli si illuminarono di luce verde; il legno del bastone crebbe a dismisura, assumendo l'aspetto di un albero enorme dalle sembianze quasi umanoidi, con rami simili a braccia e radici come piedi, coperto di una verde chioma primaverile. Il kelvezu si gettò sull'elfo ad armi sguainate, ma l'albero magico si mosse e lo afferrò con i suoi rami, stritolandolo come un coniglio; poi gettò violentemente giù dalla torre ciò che rimaneva del demone. Sid affrontò invece la succube, e senza sforzo eliminò colei che un tempo lo aveva soggiogato.

Gybir aveva superato in volo la barriera di lame, e stava tra i non morti che difendevano Quah-Nomag; non poteva sperare di sottrarli al dominio di Orcus, perciò sollevò al cielo entrambe le mani lasciando cadere il bastone: fulmini di energia più nera della notte scintillarono crepitanti dalle dita del Gran Maestro, e si avvolsero in spirali sempre più ampie investendo i vampiri circostanti; a ogni non morto che incontravano, le saette si facevano sempre più grandi e numerose, assorbendo l'energia negativa delle sue vittime, fino a distruggere gli stessi Kauvra e Harthoon. Il fulmine nero circondò allora il cerchio magico e investì i tre sacerdoti, facendo a pezzi le loro anime corrotte, mentre i loro corpi si disgregavano come cenere.

La Chiave dei Portali non si arrestò nel suo moto rotatorio, anche dopo la morte dei sacerdoti: il rituale era quasi completo, e poco mancava alla mezzanotte. *La sola presenza del ba-*

lor, intuì Jallarzi Sallavarian, *è in grado di far proseguire l'incantesimo*, e così l'arcimaga si impegnò con tutte le sue conoscenze per cercare di arrestare quella rotazione vorticosa.

Il fulmine nero stava ancora avvolgendo la luce gialla quando il mezzelfo si sentì in pericolo: si voltò d'istinto, deviando gli ultimi lampi di magia occulta sulla figura che gli si avvicinava; solo alcuni istanti dopo si accorse che Kuranyie l'aveva assaltato alle spalle, ma si era subito allontanata per evitare il fulmine. I due si trovavano ora faccia a faccia. Gybir lanciò a Kuranyie la sua katana dal fodero rosso, e sguainò la lama argentata della propria.

Rigel e Taklinn si erano liberati di ogni avversario, lasciando i nani di Erackion assieme a Sid e Alamir affinché affrontassero la marilith; il santo e l'einheri avanzarono invece contro il balor. Il demone calò la sua pesante spada infuocata sul nano, ma lo scudo di adamantio respinse la lama, mentre Rigel conficcava la sua Alastella nel fianco del balor. Questo non si curò del danno, anche se la sacra lama lasciò un'orribile bruciatura nella carne del mostro; il balor colpì Rigel con le sue ali, gettandolo a terra e preparandosi a ghermirlo con la frusta, ma la sua arma fu bloccata da una grandiosa spada d'oro. Un uomo alto e dalla pelle levigata color smeraldo la reggeva, sospeso in aria da bianche ali piumate. Un planetar, un possente generale degli eserciti celestiali, era disceso da Jovar in soccorso del paladino, assieme ad altri tre angeli del suo stesso rango, alti quasi tre metri e dalla testa calva. Due planetar si gettarono contro la marilith, e altri due fiancheggiarono Rigel e Taklinn contro il balor.

Alamir aveva dato pieno sfogo al suo potere, facendo precipitare fulmini e macigni sul generale di Orcus, mentre Sid, avvicinatosi, l'aveva colpita sui numerosi polsi, riducendo le braccia con le quali poteva combattere. Il lupo sembrava forte quanto un drago, dilaniando senza pietà alcuna i demoni che la marilith osava richiamare: infine l'albero magico riuscì ad afferrare il demone, e i due angeli la decapitarono senza esitazione.

Kuranyie aveva trascorso ogni giorno dalla fuga fino ad allora nell'allenarsi, certa che avrebbe nuovamente incontrato il mezzelfo, ma Gybir superava le sue peggiori aspettative. Le lame delle due katana scintillavano nel buio della notte, riflettendo la luce gialla del rituale.

«Tu – disse la donna durante lo scontro – sei l'unico che mi sia sfuggito a Ovestorrione. Non permetterò che il mio compito rimanga incompiuto». Il lich però combatteva perfettamente, e non si sarebbe arreso a poche parole di minaccia. Kuranyie era agile e precisa, ma Gybir sprigionava a ogni attacco una forza arcana alla quale la monaca non si poteva opporre, e infine Kuranyie ebbe la peggio, disarmata e atterrata dall'avversario.

«Non avrò pietà di te una seconda volta» disse il negromante. «Ancora leggo nei tuoi occhi l'odio di un essere depravato. Non provi risentimento per la morte di Kaya».

«Tu non mi ucciderai. Un prode come te non giustizia i suoi nem…» Kuranyie fu interrotta da Gybir Liadon, che con un colpo selvaggio mozzò la testa dell'avversaria, liberandosi definitivamente dalla propria maledizione.

Il balor era accerchiato e ferito, ma sembrava compiaciuto di ciò. Le sue armi e i suoi poteri avevano messo a dura prova i due eroi, gravati da un'inspiegabile affanno e dolore; armi e armature erano sporche del sangue loro e del demone, e persino i due angeli erano feriti, ma Rigel non intendeva essere sconfitto in quell'ultimo duello, e tenendo alta Alastella si lanciò sul balor, piantando nel suo cuore il sacro vendicatore. Il mostro sogghignò nel suo ultimo fremito, e spinse più a fondo la lama di Alastella.

«Fuggite!» gridò uno degli angeli, già prendendo con sé Taklinn e volando verso il cielo buio, ma con un terribile spasmo mortale il balor si disintegrò in un'immensa esplosione che disintegrò le statue, separò e gettò lontano i tre artefatti e investì tutti quelli che si trovavano sulla torre. Rigel fu scagliato a terra, e Jallarzi Sallavarian fu spinta oltre il ciglio della terrazza precipitando nel vuoto. L'albero bruciò e divenne cenere, il lupo rotolò sul pavimento ustiona-

to e privo di sensi, e con esso il suo padrone; gli angeli caddero, sconfitti dall'orribile potere del balor, e Taklinn precipitò anch'esso nel vuoto, mentre Gybir si librava in volo verso le stelle.

Quando la cenere si posò, Rigel riprese coscienza e si trascinò debolmente in piedi, ancora non del tutto consapevole di avere evitato di poco l'annientamento. La colonna di luce gialla era scomparsa, e il balor non c'era più: solo Alastella, sporca di sangue e fuliggine, giaceva abbandonata al centro dell'esplosione. Di Sid e dei nani di Erackion non c'era traccia.

Guardando verso il basso, il paladino vide che Taklinn e l'arcimaga erano vivi, afferrati da Ayunken-Vanzan e da Lothirlondonis durante la caduta; poco dopo Gybir si posò nuovamente sulla sommità della torre, scampato in tempo al tremendo spasmo. Con sé aveva i componenti della Chiave dei Portali, che tre draghi d'argento avevano subito raccolto e consegnato al lich. I due compagni si avvicinarono al corpo di Alamir, e videro che il druido era raggomitolato, immobile, attorno al lupo; seppur ferita, la creatura si era salvata dall'esplosione, mentre il suo padrone, sacrificandosi, gli aveva fatto da scudo. Quando riacquisì conoscenza, l'animale tentò di risvegliare l'elfo leccandogli il viso, ma ogni tentativo fu vano.

«Onorevole fu invero il suo sacrificio» commentò sommessamente Rigel, e intonò un breve canto funebre assieme a Gybir. A essi si unirono gli ululati del lupo e i pianti di Thernja, non appena ella giunse sulla cima.

Il corpo di Alamir Holimion fu condotto giù dalla torre con una portantina, scortato da numerosi elfi. Rigel e Gybir scesero con lui, e una volta raggiunto l'ampio giardino che circondava il palazzo furono accolti dall'esultare di migliaia di guerrieri di tutte le razze. L'esercito della Fratellanza Scarlatta era completamente sconfitto, e i superstiti si erano consegnati come prigionieri. I draghi rossi erano stati tutti uccisi o scacciati, e i non morti, dal potente Räxol al più umile degli zombi, compiuto il loro dovere si erano ritirati nei loro sepolcri. Il rituale era stato fermato grazie all'intervento dei raminghi, e l'aura oscura che gravava su Rauxes era ormai svanita.

Nessuno seppe mai che fine avesse fatto Sid; alcuni erano convinti che egli fosse morto durante il mortale spasmo del balor, e che il suo corpo fosse stato scagliato chissà dove, mentre altri sostenevano che, in un modo o nell'altro, egli fosse riuscito a scampare alla morte e fosse fuggito con il tesoro degli Aerdy, che in effetti non fu mai più trovato.

«A nome di tutto il Circolo degli Otto – disse l'arcimaga – riconosco pubblicamente l'errore commesso a Greyhawk nella scelta dei tre custodi. Ora io chiedo ai tre cavalieri rimasti di divenire i nuovi custodi di questi tre oggetti, poiché avete dimostrato di poter contrastare il potere che è in essi e in chi li desidera».

I raminghi non poterono non accettare, poiché tutti i presenti accolsero con esclamazioni di gioia le parole di Jallarzi Sallavarian, e così Lothirlondonis, nelle sembianze di umano, consegnò ai tre compagni le chiavi che aveva rinvenuto sulla torre dopo l'esplosione.

Si avvicinò allora Jian Destron, inchinandosi al cospetto dei suoi tre cavalieri, e li sollevò da qualsiasi loro dovere verso lo Stato di Onnwal, conferendo loro la nomina a *Paladini di Aerdy*. Tutti i sovrani presenti, Xavener incluso, acconsentirono alla decisione dello Szek: il nuovo titolo avrebbe garantito ai tre raminghi la riconoscenza di tutti gli abitanti delle Flanaess orientali, e il rispetto dei sudditi di qualsiasi altro reame di Oerik. Ugualmente, Halco Prosakil dichiarò che Taklinn non aveva più alcun obbligo nei confronti delle Headland, e con il consenso di tutti i nani presenti lo nominò *Difensore del Maglio*.

Rigel ricevette nuovamente il suo anello d'oro da Ayunken-Vanzan, in segno di perpetua amicizia tra il paladino e i draghi d'oro, e lo stesso sarebbe stato valido per Gybir e Taklinn, rispettivamente con i draghi d'argento e di bronzo; in generale, gli anelli avrebbero garantito

loro la simpatia di tutti i draghi metallici.

Nei festeggiamenti generali, Gybir aprì le sue ali nere e prese con sé Soveliss, andando a posarsi su una piccola torre della città poco lontana dal palazzo, seguito dal fantasma.

«Kuranyie è morta, e il tuo sovrano è stato vendicato. Wee Jas ti accolga nel suo reame in eterno, affinché tu possa ottenere il riposo che meriti» disse Gybir a Emerwen, e il fantasma, riconoscente, si inchinò al suo padrone mentre l'ectoplasma svaniva per sempre, come il ricordo di un sogno.

Hoder spiccò il volo nelle stanca notte di Rauxes, mentre i due mezzelfi si scambiavano un lungo e appassionato bacio, per il quale Sehanine infuse nelle labbra di Gybir un ultimo calore mortale. Abbracciati, Gybir e Soveliss si voltarono a est, verso l'oceano lontano, e fu allora che, dopo tre giorni di tenebra, videro nuovamente sorgere il sole.

postfazione

In tutta sincerità, scrivere un libro che ha per protagonisti un devoto sacerdote e un negromante che combattono spalla contro spalla non è stato facile: al di là del fatto che Rigel e Gybir siano persone mature e bendisposte l'una nei confronti dell'altra, è evidente che in qualche modo dovevo giustificare questo legame indefinito tra luce e ombra. Il paladino e il negromante rappresentano due culture molto diverse tra loro e che comunque sono ugualmente apprezzate dalle società europea e nordamericana: se Rigel è l'araldo della morale cristiana occidentale, Gybir è custode dell'etica orientale taoista; Rigel segue il codice cavalleresco, mentre Gybir (se si esclude la parte magica del personaggio) si attiene ad alcuni temi del Bushidō giapponese. Da questo punto di vista si può allora capire che la personalità dei due eroi è simile pur apparendo molto diversa; in effetti, sono numerosi i punti di contatto tra *Mos Maiorum* romana e Bushidō, anche se i metodi con cui lo stesso scopo viene raggiunto sono differenti.

Vi chiederete tuttavia il perché abbia inserito come protagonista del romanzo proprio uno stregone della morte. La risposta più spontanea che vi posso dare è "originalità": ladri, coltivatori, guerrieri e maghi sono i normali protagonisti del genere fantasy, ma chi cerca la vita attraverso la morte è nella mia ottica un personaggio straordinario che interpreta al massimo grado il concetto di *wei wu wei* cinese, l'*agire senza agire*, o in senso molto più lato l'ottenere un risultato nel modo migliore agendo per la via più improbabile, utilizzando quelle che nel Tao della Guerra sono definite "tecniche non ortodosse". Se ci pensate, Gybir conosce il significato della vita – e il suo rapporto con la morte – solo dopo aver fatto esperienza della morte stessa, utilizzando la sua *giara magica* come un sottile ponte tra le due entità; da questa posizione di equilibrio tra il mondo della luce e quello dell'ombra, Gybir riesce a raddoppiare il proprio potere traendo energia da entrambi gli universi invece che da uno solo, come potrebbero invece fare un semplice mago o un non morto.

E dato che ho citato i non morti, perché non discutere anche di quelli? Forse il culto dei morti è più gradito a noi giovani, che ricerchiamo esperienze nuove rispetto a quella cultura occidentale che ci appare noiosa e bigotta, o semplicemente per la nostra curiosità. In ogni caso, la violazione dei morti e la deturpazione della loro memoria è un concetto che non faccio mio, ma che descrivo solo per fini letterari; non cadiamo però nell'errore di unificare i concetti di violazione della memoria dei morti, e distacco di anima e corpo dopo la morte, sotto un unico denominatore: fatta eccezione per i vampiri, le mummie, i fantasmi e i lich – i quali ancora conservano dei brandelli di anima nel loro corpo cadaverico – Gybir crea non morti che un giocatore definirebbe "di basso livello", cioè prevalentemente scheletri e zombi, e quando essi terminano il loro compito al servizio del negromante vengono distrutti, lasciando riposare l'anima del defunto che comunque non viene mai interpellata direttamente. L'utilizzo di sche-

letri animati come guardie del corpo non è più blasfemo delle decorazioni realizzate dai frati cappuccini di Santa Maria della Concezione a Roma, che usavano le ossa dei loro fratelli morti per ornarne le cripte, a simboleggiare il fatto che una volta dipartita, l'anima non ha più bisogno del proprio corpo materiale. Io sono taoista, ma sono stato battezzato come cattolico e sono cresciuto in un ambiente cristiano, per quanto laico: non posso quindi fare a meno di riflettere sul destino di un'anima dopo la morte, ma proprio per questo posso affermare che lo spirito desidera partire, lasciando dietro di sé un corpo imperfetto e deperibile; questo diceva Socrate, dicono i cristiani, gli orientali e persino i jedi di Guerre Stellari, i quali estremizzano a tal punto questo distacco da bruciare il corpo di un cavaliere defunto, quando questo addirittura non scompare da sé.

Dire che un cadavere è un semplice strumento può suonare un po' forte per i lettori più sensibili, ma Gybir fornisce tutte le spiegazioni necessarie nel capitolo XXI, se quelle date da me finora non sono sufficienti.

La negromanzia quindi non è sempre malvagia o irrazionale: si capisce analizzando l'Ordine della Salvezza Oscura, nel quale si riflette una società imparziale ma bilanciata, un sistema in cui i meriti sono premiati spontaneamente (ne è un esempio il susseguirsi di promozioni di Gybir, e gli onori concessigli quali il diritto di girovagare nel mondo esterno, o l'avere un apprendista). Infatti, Gybir non chiede quasi mai gli elogi che riceve, e a volte medita addirittura l'ipotesi di rifiutarli. Questa società, che si attiene al Tao nel modo di agire, attraverso la dialettica vita-morte e la futilità del corpo senz'anima, viene però respinta dal mondo "comune" e "giusto" – che poi potrebbe essere il nostro – ed è quindi costretta a rifugiarsi nell'ombra. Anche il nome stesso *Salvezza Oscura* indica che bisogna scostarsi dal mondo comune per salvarsi, e che la via da seguire non sempre è la più manifesta (quella sotto la luce del sole). Talvolta bisogna scendere nell'oscura profondità di sé stessi per comprendere il nostro scopo nella vita (nel qual caso si può vedere Rigel, che nel capitolo XXXII si affida ai consigli di Gybir per scoprire il vero dogma di Heironeous). Il tutto si esplica nella discesa di Gybir nelle Ombre per trovare il vero potere (la trasformazione in lich), che già si trova dentro di sé, in quanto egli discende da Sehanine e da Kuulvaysheniruss.

Non ho mai creduto veramente di poter cambiare le cose con un libro, e non ho la sfrontatezza di paragonarmi a Manzoni nel compilare un testo che unisca l'utile al dilettevole, ma spero che i miei lettori si siano orami fatti un'idea neutra della morte: essa non è una tenebrosa figura incappucciata armata di falce, né una divinità da venerare e alla quale offrire sacrifici in cambio di deroghe. La morte "*è*". Assume un ruolo neutro e imparziale nella nostra esistenza: senza di essa non esisterebbe la vita, e come ci insegna Seneca la morte ci accompagna dal momento in cui nasciamo, cioè da quando iniziamo a vivere. Gybir raggiunge la sua apoteosi quando capisce questo, eppure non smette mai di temere Wee Jas.

L'immortalità non è un parto della fantasia: agite nel modo giusto, ascoltate la vostra coscienza, e anche se il vostro nome non verrà ricordato, le vostre azioni diventeranno concrete anche nel futuro.

Pietro Aliprandi

ringraziamenti

Da anni desideravo scrivere un libro, e arrivare a questo punto significa molto. Perché dire “grazie per avermi aiutato a completare la mia opera” significa che l’ho davvero completata. Devo allora citare chi mi ha fornito il suo preziosissimo aiuto nella realizzazione di questo romanzo.

Primi tra tutti, i miei giocatori: Nicola, Carlo, Matteo e mio fratello Simone, perché senza la loro fantasia non avrei potuto creare dei personaggi tanto simpatici e testardi. Senza di loro, questa storia non sarebbe mai esistita.

Ringrazio inoltre Talita, la mia ragazza, che con la sua passione per la filosofia e la sua personalità unica mi ha aiutato a sviluppare i temi etici e astratti di questa vicenda.

Infine ringrazio i miei genitori Chiara e Francesco, i miei amici (tra i quali Michele e Serena), e chiunque abbia dimostrato interesse per la mia opera e mi abbia spronato a continuare. Grazie per il vostro sostegno. Ringrazio anche Andrea, il mio professore di lettere, che in IV ginnasio mi ha fatto scoprire la mia passione per la scrittura narrativa.

Non meno importante, il ringraziamento va anche a tutti voi che avete letto, e spero apprezzato, questo libro.

Pietro Aliprandi

glossario dei nomi con pronuncia

adamantio: metallo pesante ed estremamente robusto.

Aerdy [Äérdi]: grande tribù che aveva un tempo riunito circa metà delle Flanaess formando il Grande Regno.

Ahlissa [Alìssa]: vedi *Regno Unito di Aerdy*.

Al'Akbar: divinità venerata nel Ket e negli altri reami occidentali, noto anche come il Gran Sacerdote.

Àlamir Holimion [*Olìmion*]: elfo, druido del Bosco Terrore, fratello gemello di Thernja Holimion, noto anche come Barandraug o Døkkrwarg.

àleax: costrutto, clone di un mortale creato con lo scopo di eliminare il suo originale.

al-Sihàl: portale che da Yetsira conduce a Chronias.

Ànfaren Sìndëistir: elfo, Gran Sacerdote di Lendore, marito di Ysberyl Liadon.

Antàres: cavallo celestiale, seconda cavalcatura di Rigel il Brancaleone, donato da Heironeous.

arconte: celestiale protettore di Celestia, può essere *lanterna* (un globo di luce), *segigio* (dalla testa di cane) o *tromba* (dalla pelle verde).

Ardàlion: elfo, pirata e contrabbandiere, proprietario della Lama Azzurra, noto anche come Ard.

Àrden: elfa, moglie di Hazendel I.

Arvenàlia Tèlperien-Àr-Edàin: elfa grigia, maga al servizio di Jian Destron.

Àrwil: elfo, capo delle guardie di Imeldur Galanodel.

Ashali [*Afàli*]: mezza-immonda, figlia di Kuranyie e del Padre dell'Obbedienza, generalessa di rango superiore dell'esercito della Fratellanza Scarlatta.

Àuran: lingua degli elementali dell'aria.

Ayunken-Vanzan [*Aiùnken-Vànzan*]: drago d'oro, membro della guardia personale di Bahamut.

babàu: assassino demoniaco dal corpo esile e la pelle nera.

Bàhamut: drago di platino, dio dei draghi metallici.

bàlor: aristocratico demoniaco.

Barandràug: nome Druidico di Alamir Holimion.

bàrghest: mostro immondo simile a un lupo, con il muso orribilmente deformato e feroce.

bariàur: creatura mezza umana e mezza ariete, guardiano di Arcadia.

basilisco: rettile a otto zampe che pietrifica chi lo guarda negli occhi.

Bastone di Rào: potente artefatto che scacciò gli immondi dalle Flanaess dopo le Guerre di Greyhawk.

Belìssica: Contessa di Urnst.

Biancotorrente: dimora di Imeldur Galanodel.

Bìssel: marca fedele alla Grande Marca e a Veluna.

Bìssel: marca fedele alla Grande Marca.

Blár: piccola città di orchi del Pomarj, situata di fronte a Scant oltre lo Stretto di Gearant.

Bòccob: dio della magia, noto anche come l'Arcimago delle Divinità.

bòdak: non morto in grado di uccidere con il solo sguardo, ma vulnerabile alla luce del sole.

Bórel: elfo, comandante in seconda della Lama Azzurra.

Bǫthvarr Holderek [Bótvar Ólderek]: nano, figlio di Taklinn Holderek l'Antico e padre di Taklinn Holderek il Giovane, fabbro originario delle Yatil.

Brenta: mula, donata alla compagnîa da Corwyn Ormund Bersalles.

Buck [*Bàk*]: mezz'orco, amico di Rigel il Brancaleone.

càmbion: nome con cui vengono indicati i mezzi-immondi umanoidi.

Cedras Anfrid Neanne [*Čèdras Ànfrid Neànn*]: umano, mistificatore arcano al servizio di Jian Destron.

Celéne: la più piccola delle due lune che ruotano attorno a Oerth, assieme alla Grande Luna. Mostra la sua faccia completamente illuminata solo quattro volte l'anno, segnando il susseguirsi delle stagioni.

Cephea [*Cefèa*]: caravella, appartenete a Esmith.

Ceréne: elfa, moglie di Taulured.

Charir Vith [*Čàrir Vìð*]: mezzo-drago rosso, conte del Principato di Sirmis, guardia nera e generale dell'esercito della Fratellanza Scarlatta.

Charivar [*Čàrivar*]: elfo, chierico di Corellon Larethian e sacerdote della corte di Hadtalf.

Chronias [*Krònias*]**:** settimo cielo di Celestia, noto anche come il Cielo Illuminato.

Circolo degli Otto: gruppo di potere formato da Mordenkainen e altri otto arcimaghi che ha lo scopo di mantenere l'ordine nelle Flanaess.

Città di Ràdigast: capitale della Contea di Urnst.

Cobb Drag: umano, Grande Sindaco di Irongate.

Colle Uncino: capitale della Grande Marca.

Collegrigio: feudo di Taklinn Holderek il Giovane, donato da Jian Destron.

Còrbesont: elfo, mago e precettore dei figli di Hazendel I e Arden.

Corèllon Larèthian: dio degli elfi, noto anche come il Protettore, spesso identificato con la Grande Luna.

Còrren Vàldis: elfo vampiro, marchese dell'Ampia Palude.

Corwyn Òrmund Bersàlles [*Còruin*]: umano, Pastore dei Principi del Mare.

Daerech [*Dàerek*]: città elfica situata sui Piccoli Colli a sud delle Joten, distrutta dagli orchi nel 482° A.C., luogo natale di Alamir e Thernja Holimion.

Dànel: umano, negromante dell'Ordine della Salvezza Oscura, apprendista di Gybir Liadon.

Demogòrgon: Principe Demoniaco.

dèrro: mezzo-nano malvagio, pazzo e depravato.

djinni [*digìnni*, plurale **djinn**]: genio di rango superiore, talvolta può esaudire i desideri dei mortali.

Døkkrwarg ['*Dækkərvarg*]: nome Nanico di Alamir Holimion (traduzione letterale dall'Elfico *Barandraug*).

Dolràtu Adàrion: elfo, feudatario di Sunndi.

Dòrin: nana, amata da Taklinn Holderek il Giovane.

dretch [*drèč*]: piccolo demone patetico e di basso rango.

Dydd [*Did*]: mezzelfo, marito di Silenna.

Dyvers [*Dìvers*]: metropoli indipendente situata a ovest di Greyhawk.

Ed: umano, nostromo della Cephea, timoniere provvisorio della Folgore.

Ehlonna [*Elònna*]: dea delle terre boschive.

einhèri [*ainhèi*, plurale: **einheriar**, *ainhèrier*]: guerriero immortale che si allena incessantemente per la battaglia finale dell'universo.

Èkbir: califfato delle Flanaess occidentali.

Emerwen Panwyr [*Èmeruen Pànuir*]: fantasma al servizio di Gybir Liadon, in vita umano Cavaliere della Guardia del Pastore al servizio di Corwyn Ormund Bersalles.

Erackion [*Eràkion*]: dimora di Moradin, situata a Solania.

Erìnni: diavolo, angelo caduto.

Èsmith: umano, capitano della Cephea.

Ethren [*Èðren*]: elfo, paladino e consigliere di Hazendel I.

Ferh Dafyn [*Fèr Dàfin*]: vampiro, in vita umano alchimista, catturato da Gybir Liadon sul Piano delle Ombre.

Fharlanghn [*Fàrlangn*]: dio delle strade, patrono di Onnwal.

Flanaess [*Flèness*]: la regione nordorientale di Oerik, nella quale si svolge la maggior parte dei fatti narrati in questo libro.

Folgore: nave a vapore di proprietà di Rigel il Brancaleone.

Furyondy [*Fiùriondi*]: regno situato tra Veluna e il lago Nyr Dyv, famoso per la sua tradizione militare.

Gerhilde [*Gherìlde*]: valchiria.

Ghast [*gast*]: come un ghoul, ma più forte e intelligente.

ghoul [*gùul*]: non morto umanoide che si nutre di carne umana.

Gìnnal [come "*ginepro*"]: cavallo avelignese sauro, prima cavalcatura di Rigel il Brancaleone, donato da Corwyn Ormund Bersalles.

githyanki [*ghitiànki*]: umanoide guerriero dotato di poteri psionici, originario del Piano Astrale.

gnoll [come "*gnomo*"]: umanoide selvaggio dalla testa di iena.

Góðrburg [*Góthərburg*]: villaggio nanico situato sulle Yatil, luogo natale di Taklinn Holderek il Giovane.

gòlem: costrutto artificiale creato dagli incantatori come servitore, e che può essere composto da una grande varietà di materiali.

Grande Marca: reame che deve fedeltà al Keoland, situato a nord del Keoland stesso.

Grande Ruota: l'insieme di tutti i piani di esistenza, suddivisi in Piano Materiale al centro, tre Piani di Transizione (Piano Astrale, Piano Etereo e Piano delle Ombre), sei Piani Interni (i quattro Piani Elementali dell'Aria, della Terra, del Fuoco e dell'Acqua e i due Piani dell'Energia Positiva e Negativa) e diciassette Piani Esterni (Ysgardr, Limbo, Pandemonium, Abisso, Carceri, Ade, Ghenna, Inferi, Acheronte, Mechanus, Arcadia, Celestia, Bytopia, Elysium, Terre Bestiali, Arborea e il Dominio Concordante delle Terre Esterne).

Graz'zt [*Graz*]: Principe Demoniaco.

Greyhawk: metropoli indipendente, una delle più grandi città delle Flanaess.

grimlock [*grìmlok*]: umanoidi al servizio degli scortica-mente.

Grògan di Tùlmak: umano, guerriero al servizio di Jian Destron.

Guardabaia: feudo di Sid, donato da Jian Destron.

Guardiaspina: città natale di Rigel il Brancaleone.

Guùrah: gnoll, guardia del corpo di Corren Valdis.

Gybir Lìadon [*Ghìbir*]: mezzelfo, figlio di Xanaphia Galanodel e Harald di Levanpasso, negromante dell'Ordine della Salvezza Oscura.

Hadtalf [*Àttalf*]: capitale di Sunndi.

Hàlco Prosàkil: nano, capo dei clan nanici delle Headland.

halfling [àlfling]: umanoidi alti circa ottanta centimetri.

Hammandatùrian: umano, Fratello Anziano della Fratellanza Scarlatta, Pastore dei Principi del Mare, successore di Corwyn Ormund Bersalles.

Hàrald di Levanpàsso: umano, padre di Gybir Liadon.

Harthoon [*Harðùun*]: lich, servitore di Orcus.

Hàzendel I: elfo, re di Sunndi e mago divinatore.

Heiròneous: dio del valore e della cavalleria, patrono di Rigel il Brancaleone, noto anche come l'Invincibile.

Hel: nome che i nani danno in modo generico ai Piani Inferiori. Alcuni identificano Hel con il Regno dei Morti, situato su Plutone, la terza apatia dell'Ade.

Hemisal Lunete di Rel Mord [*Hèmisal Lunét*]: umano, cavaliere che partecipò alla giostra della Festa dell'Abbondanza di Irongate del 592° A.C.

Hèrmann: umano, cacciatore di Sgolter.

Hèxtor: dio della tirannia, fratellastro di Heironeous, noto anche come l'Araldo degli Inferi.

hobgòblin: cugino maggiore del goblin, distinto da un pelo bruno-rossiccio e abiti di colori sgargianti.

Hòdd il Curioso: derro, guerriero al servizio di Charir Vith e generale di basso rango dell'esercito della Fratellanza Scarlatta.

Hóder: scheletro non morto, in vita corvo imperiale, famiglio di Gybir Liadon.

Hókar: città dei Possedimenti dei Principi del Mare, situata a sud di Ovestorrione.

Holtkljúfa: villaggio nanico delle Headland.

illithid [*ìllitid*]: nome con cui gli scortica-mente si chiamano nella loro lingua.

Ìmeldur Galànodel: elfo, marito di Ysberyl Liadon, padre di Xanaphia Galanodel, chierico di Sehanine e signore di Vaiwosurë.

Irongate: metropoli indipendente che unisce Onnwal con la terraferma a est.

Isole Lendore [*Lèndor*]: dominio elfico formato da cinque grandi isole situate tra il Mare Aerdi e l'Oceano Solnor.

Ìstivin: capitale della Marca di Sterich, città natale di Sid.

Iùz il Malvagio: mezzo-immondo, sovrano dell'Impero di Iuz.

Ìvid V: ultimo Grande Re Aerdy della Casata Naelax, zio di Xavener I.

Jallarzi Sallavarian [*Giallàrzi Sallavàrian*]: umana, arcimaga del Circolo degli Otto.

janni [*giànni*, plurale **jann**]: genio di rango inferiore.

Jaroo Miep Hamarka Lakajam Abren Brillagemma Gwauntail [*Giàroo Mìep Amàrka Làkaiam Àbren Brillagèmma Guàuntéil*]: gnomo, mago al servizio di Jian Destron.

Jian Destron [*Ìan Dèstron*]: umano, Szek della Libera Onnwal.

Jodmar [*Giòdmar*]: principale città nanica delle Headland.

Joten [*Gióten*]: massiccio montuoso, diramazione orientale delle Montagne Cristalnebbia.

Jounterheimr [*Giónterhèimr*]: fantastico paradiso terrestre dei nani, alla cui ricerca Taklinn dedica gran parte della sua vita.

Jovar [*Gióvar*]: sesto cielo di Celestia, noto anche come il Cielo Scintillante.

Kaeshinn Aoron [Käèʃin Àoron]: foresta di Oeder su cui regna il clan Liadon.

Kallionastiryne [*Kallionastirìne*]: drago verde del Bosco Rieu.

Kàlstrand: capitale del Regno Unito di Aerdy.

Karll Lòrinar: umano, Duca di Urnst.

Kaùvra: mezz'orca vampira, servitrice di Orcus.

Kàya: mezzelfa, Apprendista Necromante dell'Ordine della Salvezza Oscura, prima amante di Gybir Liadon.

Kèoland: il più antico reame delle Flanaess.

kelvèzu: sicario demoniaco dalle sembianze simili a quelle umanoidi.

Kèrnhold: feudo di Rigel il Brancaleone, donato da Jian Destron.

Kèt: reame di passaggio tra oriente e occidente, nemico della Grande Marca e situato a nord di Bissel.

Kimbèrtos Scòtti: umano, re del Keoland.

Kòrd: dio della Forza, padre delle valchirie.

Kuranyie [*Kuranì*]: umana, Sorella Esaltata della Fratellanza Scarlatta, governatrice di Scant, madre di Ashali e compagna del Padre dell'Obbedienza.

Kuulvayshenirus [*Kulvaifènirus*]: drago d'argento, capostipite del clan Liadon.

Kyr'amshin [Kìr-am-ʃìn]: umano lich, fondatore e Gran Maestro dell'Ordine della Salvezza Oscura.

Lama Azzurra: nave di Ardalion.

Learco: solar, primo servitore di Heironeous.

legnoscuro: legno leggero e resistente, utilizzato spesso dagli incantatori.

Leukish [Lèukiʃ]: capitale del Ducato di Urnst.

lich [*lič*]: potente incantatore non morto che mantiene il suo potere racchiuso in gioiello detto filatterio.

Lo Reltàrma: capitale delle Isole Lendore, situata su Roghmil.

Lothirlòndonis: drago d'argento, discendente di Kuulvayshenirus.

Lungobosco: feudo di Alamir Holimion, donato da Jian Destron.

Lunia: Cielo Argenteo, primo cielo di Celestia.

Lyman [*Lìman*]: umano, capo delle guardie del palazzo reale di Hadtalf.

Lynwerd I [*Lìnuerd*]: Re di Nyrond.

Magnus Vriànian: umano, Comandante delle Grande Marca.

Magoun [*Màguun*]: umano, Maestro Necromante dell'Ordine della Salvezza Oscura, membro del consiglio del santuario di Mithabad.

Mak: cane labrador dalla pelliccia color miele, cavalcatura di Sid.

Malepozze: grande città del Regno Unito di Aerdy, posta alle sorgenti del fiume Grigioflusso.

marilith [*màriliθ*]: generale demoniaco.

Màrtel Holderek [Ólderek]: nano, Fratello di Taklinn Holderek il Giovane.

Mercùria: Cielo Dorato, secondo cielo di Celestia.

Mìdgardr: nome con cui i nani indicano il Piano Materiale.

Mìras: elfo, mercante di Hadtalf.

Mìthabad: metropoli neutrale, situata sulla costa occidentale del Mare Aerdi.

Mìthat: metropoli di Nyrond, situata sulla costa della Baia del Buonvento.

mìthril: metallo leggero e resistente.

Mitrìk: capitale di Veluna.

Modhi [*Mòdi*]: cavalcatura alata di Gerhilde.

Moìlian: o *di Mòil*, aggettivo riferito alla magia occulta e negromantica. È anche sinonimo di *Lingua dei Morti*.

Monica: umana, madre di Shon.

Mònmurg: capitale dei Possedimenti dei Principi del Mare, situata sulla costa occidentale del Mare Az-

zurro.

Mòradin: dio dei nani, patrono di Taklinn Holderek il Giovane, noto anche come il Padre dei Nani o il Creatore.

Mòrrog: umano, Cancelliere del distretto cittadino di Scant durante il dominio della Fratellanza Scarlatta.

Muspelhèimr: livello intermedio di Ysgardr.

Naerie [*Näèri*]: piccola città del Regno Unito di Aerdy.

nàga [plurale: **nàga**]: creatura dalla testa umana e dal corpo di serpente.

Naïlo [*Naìlo*]: clan elfico.

Naratyr [*Nàratir*]: città-fortezza di Orcus, situata su Thanatos.

Nerùll: dio malvagio della morte.

Nidàvellir: piano inferiore di Ysgardr.

Niflheimr [*Nifəlhèimr*]: nome con cui i nani indicano il Piano delle Ombre. È anche il nome della seconda apatia dell'Ade.

Nìnafer di Devarnish [*Dèvarnif*]: mezzelfa, paladina al servizio di Jian Destron.

Norgàlis: umano, feudatario di Sunndi.

Nyrond [*Nìrond*]: antico regno situato tra Urnst e il Regno Unito di Aerdy.

Obad-Hai [*Obadài*]: dio della natura, noto anche come lo Shalm.

Oèder: uno dei quattro continenti di Oerth.

Oèrik: il più grande dei quattro continenti di Oerth.

Oerth [Òerð]: il pianeta su cui si trovano le Flanaess.

Olidammàra: dio dei ladri, famoso per la sua attitudine agli scherzi.

Onnwal [*Ònnuol*]: penisola contesa tra la Fratellanza Scarlatta e lo Szek.

Orcus: Principe Demoniaco dei non morti.

Oreth [*Òreð*]: mezzelfo, monaco e consigliere di Hazendel I.

Òrred: piccola città del Regno Unito di Aerdy, situata poco lontano da Rauxes.

Ovestorrione: città dei Possedimenti dei Principi del Mare, situata nelle Paludi Hool a ovest di Monmurg.

Padre dell'Obbedienza: kelvezu, demone a capo della Fratellanza Scarlatta.

Pèlor: dio del Sole, identificato con l'astro stesso.

plànetar: rango intermedio della gerarchia angelica.

Pomarj [*Pòmari*]: impero di orchi situato tra il Mare Azzurro e il Mare di Gearant.

Pòntylver: città situata sulla foce del fiume Thelly, contesa tra il Regno Unito di Aerdy e le città del Patto di Solnor a nord.

Porto Tòll: piccola città costiera dei Possedimenti dei Principi del Mare, situata a sud di Monmurg.

prèstad [*plurale*: **prestàid**]: traduzione elfica del Nanico *sorg*.

Prymp: grande città del Regno Unito di Aerdy, situata sulla costa orientale della Baia Relmor.

Quàh-Nomàg: mezzo-ogre, Re dei Teschi, sommo sacerdote di Orcus.

Quàrion Talavìir: elfo, mago, allevatore e primo educatore di Thernja Holimion.

quàsit: piccolo demone verde alato.

Rakehell Chert [*Rakè-hell Čèrt*]: umano, Generale dell'Esercito Ribelle della Libera Onnwal.

Ràry: arcimago, un tempo membro del Circolo degli Otto.

Ratìk: arcibaronia piccola ma prospera situata a nord di Nyrond, oltre i Raschiatori.

Ràuxes: antica capitale del Grande Regno Aerdy.

Rax: prima dinastia reggente degli Aerdy, alla quale succedette la dinastia Naelax nel 439° A.C.

Räxol [*Ràxhol*]: primo Grande Re Aerdy.

Reginald di Màrner: umano, cavaliere che partecipò come finalista alla giostra della Festa dell'Abbondanza di Irongate del 592° A.C.

Regno Unito di Aerdy: una delle due metà in cui si spaccò il Grande Regno Aerdy, noto anche come (Impero di) Ahlissa.

Rèl Àstra: metropoli Aerdi indipendente, la più grande città delle Flanaess, governata da un dittatore che comanda anche le terre circostanti unificate nel Patto di Solnor.

Rèl Mòrd: capitale di Nyrond.

Rigel il Brancaleóne [*Rìghel*]: umano, paladino devoto a Heironeous, nuovo maestro di Soveliss di I-neskadel e Durnsay.

Roghmil [*Ròmil*]: la più grande delle cinque Isole Lendore.

Rudh: umano, marinaio della Cephea, macchinista provvisorio della Folgore.

Saiph il Brancaleone [*Saìf*]: umano, padre di Rigel il Brancaleone.

San Cùthbert: dio del castigo.

Scalinata Infinita: scala che dai Domini Eroici di Ysgardr può condurre ad un qualsiasi altro dei Piani Esterni.

Scànt: capitale di Onnwal.

scortica-mente: umanoidi dalla testa di piovra dotati di poteri psionici, che assoggettano le altre creature e si nutrono di cervelli di esseri senzienti.

Sehanine [*Sèanin*]: dea minore dei sogni, figlia di Corellon Larethian e Tatya, capostipite del clan Liadon e patrona di Gybir Liadon, nota anche come la Signora dei Sogni.

Selédra Lìadon: elfa, sorella minore di Ysberyl Liadon, moglie di Imeldur Galanodel e madre di Xanaphia Galanodel.

Sènerland: feudo di Gybir Liadon, donato da Jian Destron.

Sezhar [*Sèzar*]: umano, Maestro Necromante dell'Ordine della Salvezza Oscura, membro del consiglio del santuario di Irongate.

Sgòlter: villaggio dei Possedimenti dei Principi del Mare, poco lontano da Porto Toli.

Shon [*Jon*]: bambino umano, figlio di Monica, smarrito ad Irongate nel primo giorno della Festa dell'Abbondanza.

Silénna: elfa, sorella minore di Hazendel I.

slàad [plurale **slaàdi**]: creatura simile a una rana bipede gigante, di cui esistono diverse forme dai vari colori, originaria del Caos Mutevole del Limbo.

Solània: quarto cielo di Celestia

sólar: rango più elevato della gerarchia angelica.

Solària: spada degli Szek di Onnwal.

Sònerk: villaggio situato sul margine settentrionale dell'Ampia Palude.

sòrg [plurale: **sòrgir**]: umanoide peloso con il naso da orso, il più forte tra i goblinoidi.

Sòstir: umano, governatore di Orred.

Sòveliss di Inèskadel e Dùrnsay: mezzelfa, servitrice di Charir Vith, in seguito apprendista di Rigel il Brancaleone.

Sterich [*Stèrik*]: marca situata a nord delle Joten.

succube: demone tentatore dalle sembianze di bella donna.

Sùel: assieme a Baklunita, uno dei due antichi imperi occidentali, che circa un millennio prima delle Guerre di Greyhawk sorgeva a ovest delle montagne Cristalnebbia, poi scomparso durante i Cataclismi Gemelli.

Suhen [*Sùen*]: cavalla roana chiazzata, cavalcatura di Alamir Holimion, donata da Corwyn Ormund Bersalles.

suloìsi: aggettivo riferito all'impero di Suel.

Sùnndi: regno situato a Sud del Regno Unito di Aerdy.

supplicante: anima di mortale defunto che risiede sui Piani Esterni, al servizio di un dio o di un potente essere esterno.

Svàva Nekàril: nana, moglie di Bǫthvarr Holderek, madre di Taklinn Holderek il Giovane.

Svàva: valchiria.

Svèrdras Méno: leggendario druido che regnò sull'omonimo bosco a sud del Bosco Rieu.

Tàbra: umano, mozzo della Folgore.

Tàklinn Holderek il Giovane [Ólderek]: nano, nipote di Taklinn Holderek l'Antico, fabbro originario delle Yatil.

Tàklinn Holderek l'Anziano [Ólderek]: nano, epico cacciatore di draghi.

Tàtya: dea della luna, identificata con Celene.

Tàulurèd: elfo, fratello di Arden.

Tehmenir [*Tèmenir*]: cavallo frisone (morello), seconda cavalcatura di Gybir Liadon.

tarràsque: creatura leggendaria unica al mondo e, si dice, immortale.

Testadinano: pregiata birra nanica.

Thanatos [ðànatos]: piano dell'Abisso.

Thernja Holimion [*Thèrnia Olìmion*]: elfa, sorella gemella di Alamir Holimion.

Tu'narath [*Tùnarat*]: principale città githyanki, situata sul Piano Astrale.

urgorsh [ùgroʃ]: arma nanica formata da un'asta metallica, con la lama di un'ascia all'estremità superiore e una punta di lancia sull'estremità inferiore.

Vaiwosurë [*Vaivosùre*]: isola di Lendore dominata da Imeldur Galanodel, terra natale di Gybir Liadon.

Valhalla: sala di Kord, dove risiedono gli einheriar, situata a Ysgardr.

Vècna: lich, e dio minore dei segreti, noto anche come il Sussurrato.

Venya [*Vènia*]: Cielo Perlato, terzo cielo di Celestia.

verme notturno: non morto colossale e vorace.

viverna: cugino dei draghi, ha l'aspetto di una grande lucertola che si regge sulle zampe posteriori, con ali da pipistrello e una coda con pungiglione.

Vlaakith [*Vlaàkið*]: regina lich dei githyanki.

Wee Jas [*Uèe Iàs*]: dea della morte e della magia, patrona di Gybir Liadon, nota anche come la Dama d'Acciaio o Guardiana della Morte.

wight [*uìgt*]: non morto dalla pelle pallida, simile ad un ghast ma più forte e intelligente.

wraith [*vràið*]: creatura d'ombra che odia la vita.

Xanaphia Galànodel [*Xanàfia*]: elfa, madre di Gybir Liadon.

Xàvener I: Grande Re del Regno Unito di Aerdy, nipote di Ivid V.

Xèrona: solar, guardiano dell'accesso a Chronias.

Yatil [*Iàtil*]: catena montuosa ricca di minerali ma molto inospitale, popolata da giganti e da alcuni gruppi di umani, nani e halfling. Luogo natale di Taklinn Holderek l'Antico e di suo nipote Taklinn Holderek il Giovane.

Yeomanry [*Ièomanrì*]: lega situata a sud delle Joten e a nord dei Possedimenti dei Principi del Mare.

Yetsira [*Iétsìra*]: Città Celestiale, che sorge sul sesto cielo di Celestia.

Yolje [*Iòlie*]: gnoma di Sterich, amata da Sid.

Yondalla [*Iondàlla*]: dea degli halfling.

Ysberyl Lìadon [*Ìsberil*]: elfa, sorella maggiore di Seledra Liadon e moglie di Anfaren Sindëistir.

Zagsmhar [Zàg-smar]: githyanki, fattucchiere.

Zenitroch [*Zènit-rok*]: piccolo forte della Libera Onnwal.

cronologia

Nelle Flanaess, l'anno dura 364 giorni ed è suddiviso in dodici mesi da ventotto giorni ciascuno, raggruppati in periodi di tre mesi intervallati da quattro feste della durata di sette giorni per ognuno. I mesi dell'anno sono quindi la Festa del Bisogno, Cercafuoco, Preparativo, Freddoloso, la Festa del Raccolto, Seminativo, Migratorio, Buonsole, la Festa dell'Abbondanza, Mietitore, Buonseme, Raccoglitore, la festa della Birra, Alzamuro, Prontoritiro e Tramonto. I giorni della settimana sono Stellare, Solare, Lunare, Divino, Marittimo, Terreno e Libero; il giorno divino è dedicato all'adorazione, il giorno Libero al riposo, i rimanenti al lavoro.

Tra parentesi sono riportati i giorni di avventura a partire dall'incontro sulla strada per Monmurg.

23 Freddoloso: strage di Ovestorrione; incontro con Barandraug.

24 – 25 Freddoloso: viaggio Ovestorrione – locanda

25 Freddoloso: locanda (0°)

25 – 28 Freddoloso: viaggio locanda – Monmurg

1 Festa del Raccolto: torneo (4°)

2 Festa del Raccolto – 2 Seminativo: viaggio Monmurg – Sgolter

3 Seminativo: banditi, viaggio Sgolter – grotta; githyanki (13°)

4 Seminativo: succube (14°)

5 Seminativo – 17 Seminativo: viaggio grotta – Monmurg

17 Seminativo: santuario (27°)

18 Seminativo: Piano delle Ombre (28°)

19 Seminativo: drago e succube (29°)

20 – 23 Seminativo: satiri

24 Seminativo: Piano delle Ombre (34°)

25 Seminativo: arrivo a Monmurg (35°)

26 Seminativo – 7 Migratorio: viaggio Monmurg – Irongate

8 Migratorio: Irongate (46°)

9 – 10 Migratorio: viaggio Irongate – Szek

10 Migratorio: Jian Destron (48°)

10 – 11 Migratorio: viaggio Szek – Grogan

11 Migratorio: Grogan (49°)

11 – 13 Migratorio: viaggio Grogan – Arvenalia

13 Migratorio: Arvenalia (51°)

14 – 16 Migratorio: viaggio Arvenalia – Scant

17 Migratorio: Scant; locanda; Kuranyie; fuga (55°)

17 – 20 Migratorio: viaggio Scant – nani (18 Migratorio: Gybir parte per Irongate, 56°)

20 Migratorio: Festa del Fuoco, Gybir arriva ad Irongate (58°)

21 Migratorio: caccia ai goblin (59°)

22 Migratorio: partenza per Jodmar, Gybir parte da Irongate (60°)

23 Migratorio: Jodmar (61°)

24 Migratorio: Halco Prosakil (62°)

25 Migratorio: partenza per Zenitroch (63°)

16 Migratorio: agguato di Charir Vith (64°)

27 Migratorio: arrivo a Zenitroch, assedio, sabotaggio (65°)

28 Migratorio: battaglia di Zenitroch (66°)

2 Buonsole: arrivo di Jaroo e Ninafer a Zenitroch (68°)

6 Buonsole: arrivo dei rinforzi delle Headland (72°)

7 – 13 Buonsole: viaggio Zenitroch – Scant

14 Buonsole: battaglia di Scant (80°)

15 Buonsole: conversazione con il padre di Jian Destron (81°)

16 Buonsole: investitura (82°)

17 Buonsole: omicidio di Charir Vith (83°)

19 Buonsole: Sid racconta la sua storia (85°)

20 Buonsole: ricerche su Jounterheimr e sugli anelli (86°)

22 Buonsole: Gybir si rivela a Jian Destron (88°)

24 Buonsole – 1 Festa dell'Abbondanza: viaggio Scant – Irongate

1 Festa dell'Abbondanza: biblioteca, bambino smarrito, animali in gabbia (95°)

2 Festa dell'Abbondanza: spettacolo di maghi, iscrizione al torneo (96°)

4 Festa dell'Abbondanza: incontro con il sindaco (98°)

5 Festa dell'Abbondanza: *torneo*: giostra e gara di tiro con l'arco (99°)

6 Festa dell'Abbondanza: *torneo*: gladiatori; Taklinn ottiene indicazioni su Jounterheimr (100°)

7 Festa dell'Abbondanza: arrivano atti di proprietà dei feudi; incontro con Thernja (101°)

1 – 6 Mietitore: viaggio Irongate – Naerie

7 Mietitore: arrivo a Naerie, incontro con il chierico di San Cuthbert, partenza per Malepozze (108°)

8 – 20 Mietitore: viaggio Naerie – Bosco Rieu

21 Mietitore: drago verde ed elfi (122°)

22 – 28 Mietitore: viaggio accampamento – Malepozze (25 Mietitore: Thernja, 126°)

28 Mietitore: aleax (131°)

1 Buonseme: conversazione con Learco e lettera ad Arvenalia (130°)

2 – 12 Buonseme: viaggio Malepozze – Hadtalf (8 B.: orchi, 137°; 11 B.: risposta di Arvenalia, 139°)

13 Buonseme: incendio a Hadtalf e cena a palazzo, dialogo con Hazendel I (142°)

14 Buonseme: caccia, scoperta della congiura (143°)

15 Buonseme – 11 Raccoglitore: viaggio Hadtalf – Mithabad (18 B.: compleanno di Rigel, 149°)

Notte 11 – 12 Raccoglitore: Gybir diventa Maestro

12 Raccoglitore: Ardalion, ritorno di Alamir (169°)

12 – 13 Raccoglitore: illithid

13 – 22 Raccoglitore: viaggio Mithabad – Lendore (15 Raccoglitore: ritorna Rigel, 173°)

23 Raccoglitore: Lo Reltarma (181°)

24 – 25 Raccoglitore: viaggio Lo Reltarma – Biancotorrente

26 Raccoglitore: arrivo a Biancotorrente, Imeldur, portale per Hadtalf (184°)

27 Raccoglitore – 1 Festa della Birra: viaggio Hadtalf – Ampia Palude

1 Festa della Birra: attacco al villaggio (187°)

2 Festa della Birra – 2 Alzamuro: viaggio villaggio – castello

2 Alzamuro: castello di Valdis, ritorno a Hadtalf (195°)

3 Alzamuro: rinforzi di Sunndi (196°)

4 Alzamuro: viaggio Hadtalf – Irongate (teletrasporto), rinforzi di Irongate (197°)

5 – 7 Alzamuro: viaggio Irongate – Kernhold (Folgore)

8 Alzamuro: rinforzi Onnwal (201°)

10 Alzamuro: inizia la costruzione del tempio (203°)

11 – 18 Alzamuro: viaggio Kernhold – Leukish (Folgore)

19 Alzamuro: rinforzi del Ducato di Urnst (212°)

20 – 21 Alzamuro: viaggio Leukish – Città di Radigast (Folgore)

21 Alzamuro: arrivo a Città di Radigast, rinforzi della Contea di Urnst (214°)

22 Alzamuro – 4 Prontoritiro: viaggio Città di Radigast – Rel Mord

5 – 6 Prontoritiro: rinforzi di Nyrond (225-6°)

7 – 18 Prontoritiro: viaggio Rel Mord – Kalstrand

20 – 21 Prontoritiro: rinforzi di Ahlissa (240-1°)

22 Prontoritiro – 4 Tramonto: viaggio Kalstrand – Kernhold (3 Tr.: fine costruzione tempio, 251°)

11 Tramonto: inaugurazione del tempio (matrimonio dello Szek, santificazione di Rigel) (259°)

14 Tramonto: partenza delle truppe di Onnwal per Rauxes (262°)

5 Cercafuoco: passaggio delle truppe per Kalstrand (300°)

24 Cercafuoco: sortita di Orred, arrivo di tutte le truppe a Rauxes, riunione del gruppo (308°)

25 Cercafuoco: *battaglia di Rauxes:* presa della necropoli e della porta settentrionale (309°)

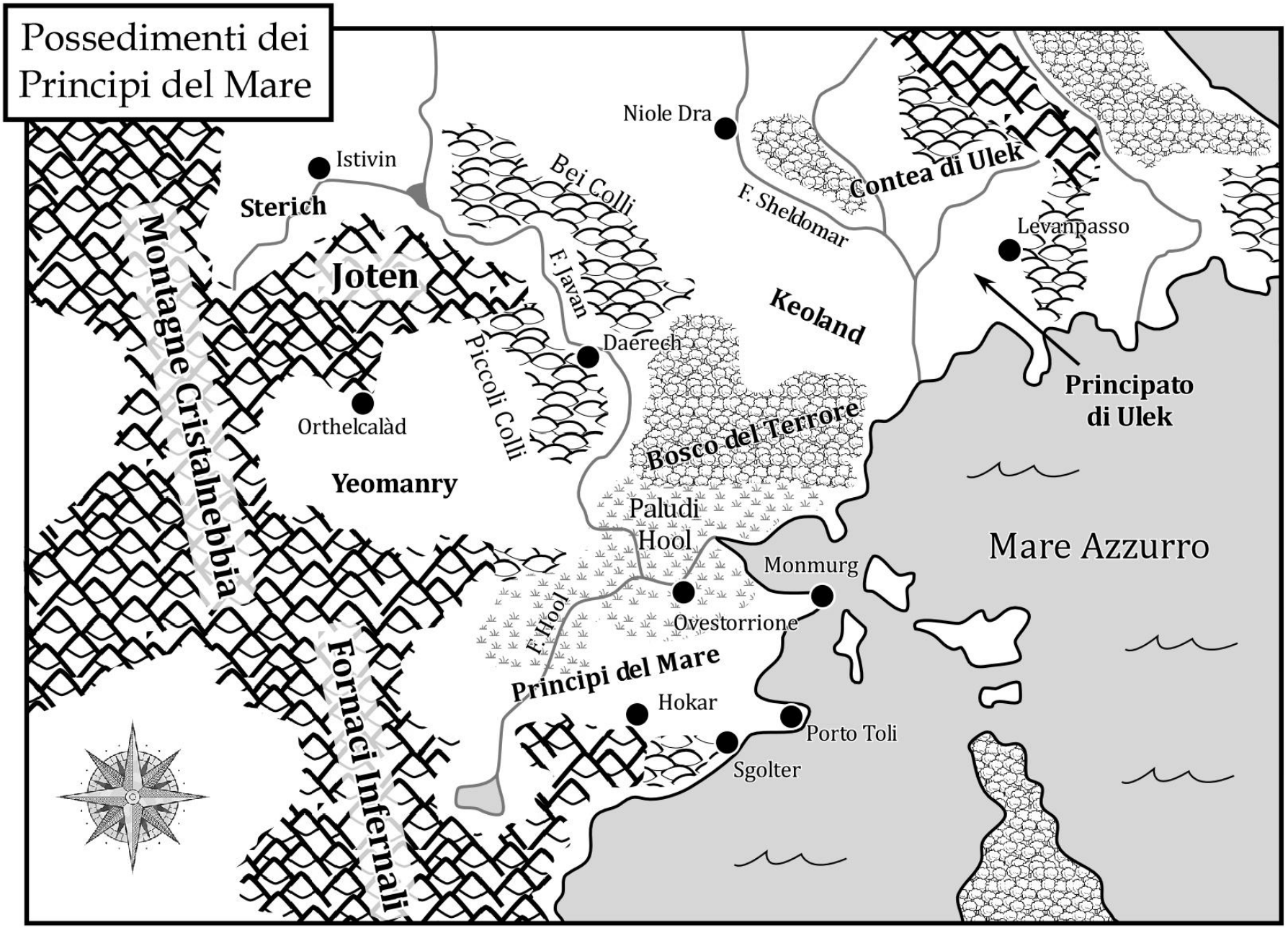
26 Cercafuoco: *battaglia di Rauxes:* riposo delle truppe, Ayunken-Vanzan, avanzata alla torre (310°)

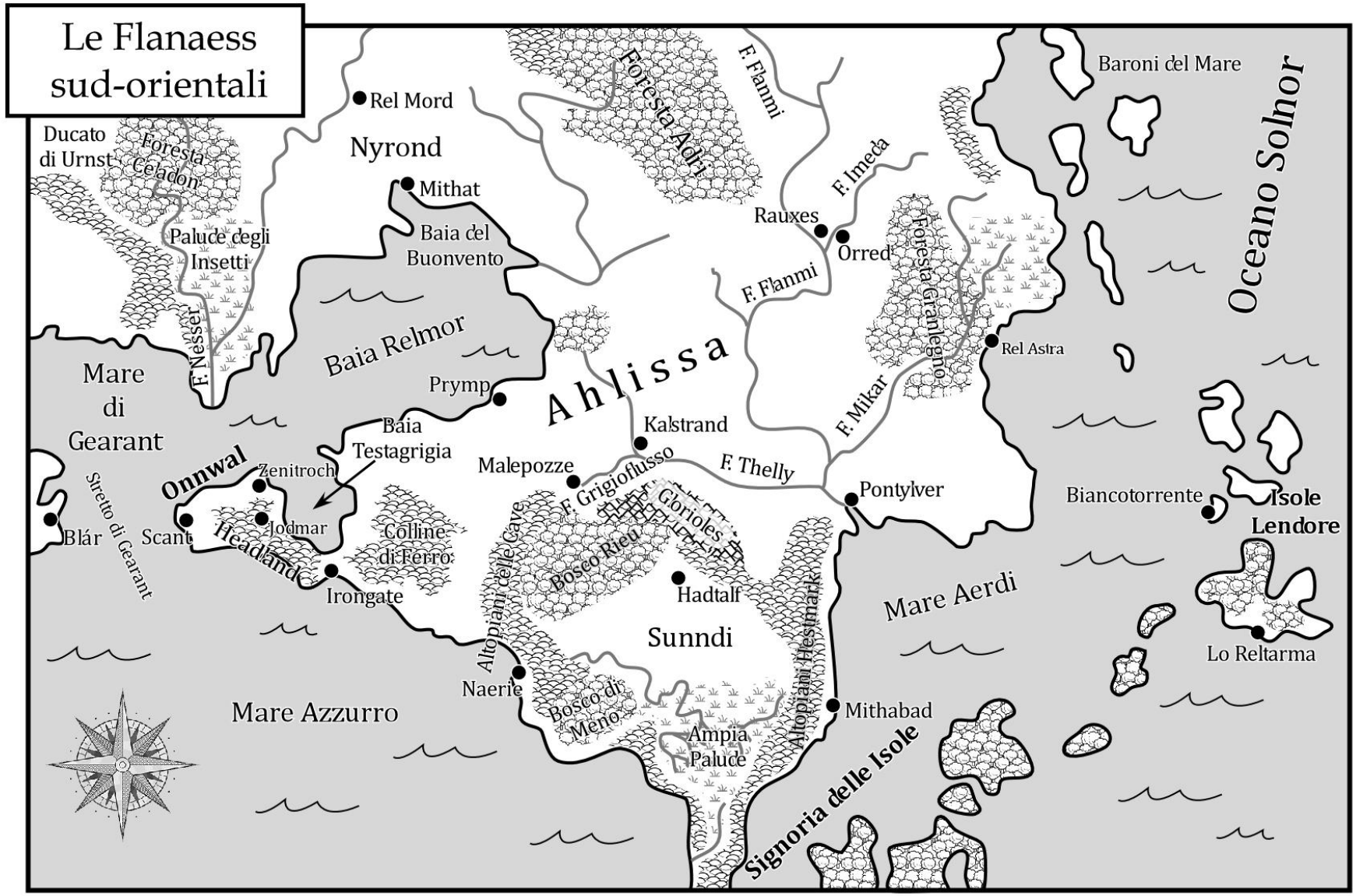
27 Cercafuoco: *battaglia di Rauxes:* solstizio, arrivo delle truppe di Greyhawk, torre (311°)

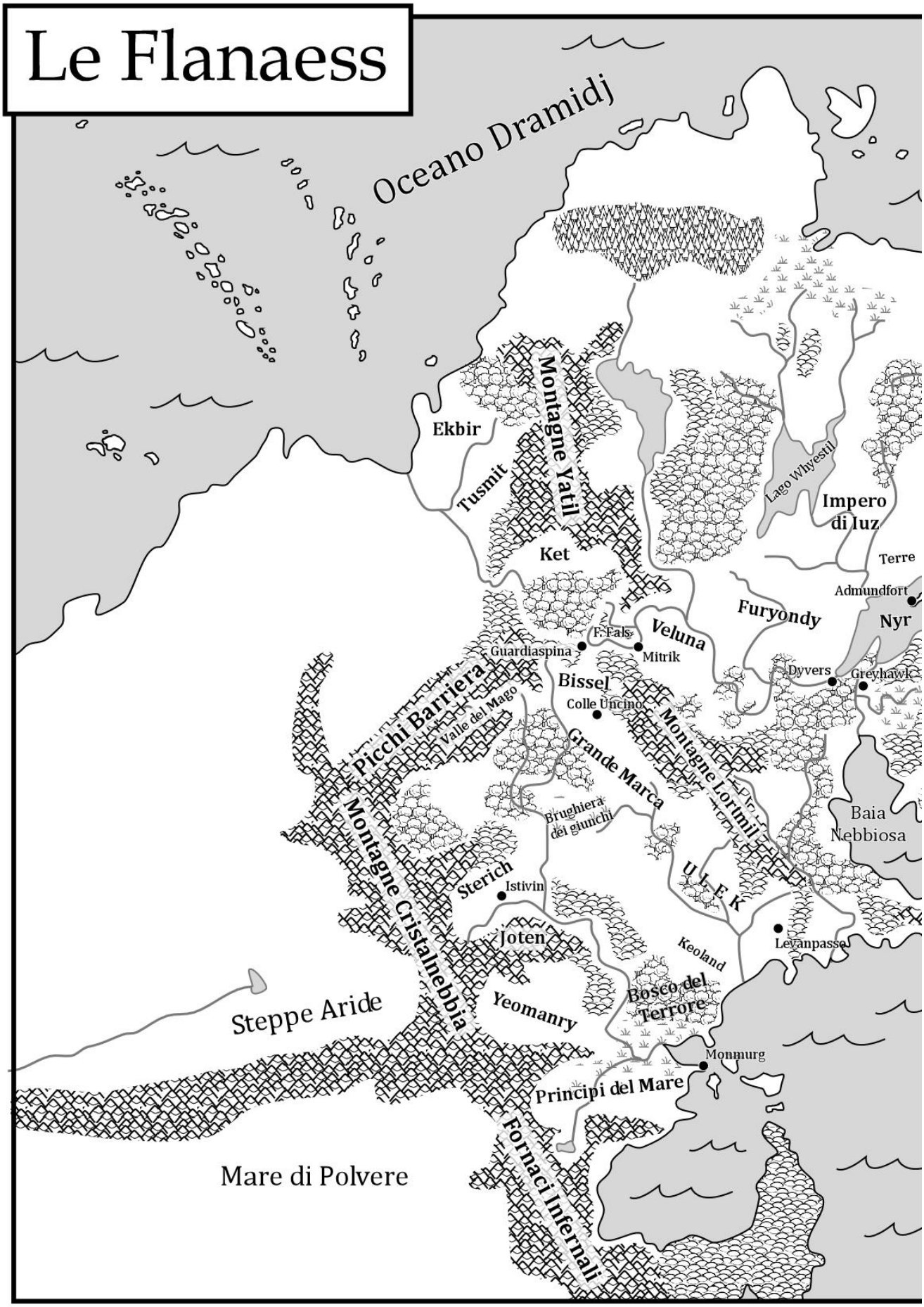
Indice

prefazione I
I.1 – il mezzelfo 1
I.2 – l'elfo 6
I.3 – la compagnia 10
II – il torneo 13
III – i githyanki 21
IV – la grotta 29
V – il nano 38
VI – il santuario 42
VII – le ombre 51
VIII – le montagne 60
IX – il mare 68
X – lo Szek 77
XI – gli agenti 85
XII – le fogne 93
XIII – l'enclave 101
XIV – la fuga 108
XV – il fuoco 116
XVI – l'agguato 125
XVII – il castello 133
XVIII – l'assedio 141
XIX – la marcia 149
XX – la tempesta 157
XXI – la ricostruzione 164
XXII – la festa 175
XXIII – i seguaci 185
XXIV – il drago 193
XXV – la tana 201
XXVI – l'unione 208
XXVII – la prova 215
XXVIII – l'angelo 224
XXIX – le conseguenze 232
XXX – i sospetti 240

XXXI – la caccia 251
XXXII – gli insegnamenti 261
XXXIII – il pirata 269
XXXIV – gli illithid 276
XXXV – la partenza 285
XXXVI – gli astri 292
XXXVII – le isole 299
XXXVIII – le Porte dell'Abisso 305
XXXIX – il ritorno 316
XL – i vampiri 322
XLI – la caduta 333
XLII – l'einheri 342
XLIII – l'alleanza 353
XLIV – il lich 363
XLV – il santo 376
XLVI – la città 385
XLVII – cunicoli e dragoni 393
postfazione 407
ringraziamenti 409
glossario dei nomi con pronuncia 411
cronologia 423


Possedimenti dei Principi del Mare
Niole Dra
Istivin
Sterich
Bei Colli
F. Sheldomar
Contea di Ulek
Levanpasso
Montagne Cristalnebbia
Joten
F. Javan
Keoland
Piccoli Colli
Daerech
Principato di Ulek
Orthelcalàd
Bosco del Terrore
Yeomanry
Paludi Hool
Mare Azzurro
Monmurg
F. Hool
Ovestorrione
Principi del Mare
Fornaci Infernali
Hokar
Porto Toli
Sgolter


Le Flanaess sud-orientali
Rel Mord
Nyrond
Foresta Adri
F. Flanmi
Baroni del Mare
Oceano Solnor
Ducato di Urnst
Foresta Celadon
Mithat
F. Imeca
Rauxes
Orred
Foresta Granlegno
Palude degli Insetti
Baia del Buonvento
F. Flanmi
F. Nessa
Baia Relmor
Rel Astra
Mare di Gearant
Prymp
Ahlissa
F. Mikar
Baia Testagrigia
Kalstrand
Onnwal
Zenitroch
Malepozze
F. Thelly
F. Grigioflusso
Pontylver
Biancotorrente
Isole Lendore
Stretto di Gearant
Blár
Scant
Jodmar
Headland
Colline di Ferro
Bosco Rieu
Gorioles
Irongate
Hadtalf
Mare Aerdi
Altopiani delle Cave
Sunndi
Lo Reltarma
Naerie
Altopiani Hestmark
Mare Azzurro
Bosco di Meno
Mithabad
Ampia Palude
Signoria delle Isole


Le Flanaess
Oceano Dramidj
Ekbir
Tusmit
Montagne Yatil
Ket
Lago Whyestil
Impero di Iuz
Terre
Admundfort
Nyr
Furyondy
Veluna
F. Fals
Mitrik
Guardiaspina
Bissel
Colle Uncino
Dyvers
Greyhawk
Valle del Mago
Picchi Barriera
Grande Marca
Montagne Lortmil
Brughiera dei giunchi
Baia Nebbiosa
Montagne Cristalnebbia
Sterich
Istivin
U.L.E.K
Joten
Keoland
Levanpasse
Steppe Aride
Yeomanry
Bosco del Terrore
Monmurg
Principi del Mare
Formaci Infernali
Mare di Polvere

Mare Ghiacciato
Montagne Griff
Montagne Corusk
I Raschiatori
Baia Grendep
Ratik
Marca delle Ossa
Oceano Solnor
dello Scudo
Città di
Radigast
Contea
di
Urnst
Dyv
Foresta
Gambloge
Colline Pietrose
Regno del Nord
Baroni del Mare
Leukish
Ducato
di
Urnst
Foresta
Celadon
Abbor-Alz
Rel Mord
Nyrond
Mithat
Foresta Alfri
F. Imeda
Rauxes
Foresta Granlegno
F. Flanmi
Rel Astra
Baia Relmor
Mare di
Gearant
Prymp
Ahlissa
Kalstrand
F. Mikal
F. Thelly
Pomarj
Stretto di Gearant
Blár
Scant
Onnwal
Irongate
Bosco Rieu
Glorioles
Hadtalf
Sunndi
Naerie
Ampia
Palude
Mare Aerdi
Isole Lendore
Lo Reltarma
Signoria delle Isole
Mare Azzurro
F. Fratellanza Scarlatta